REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

Nintendo Acción

AÑO IX Nº 87 - 395 PTAS - 2,37 €

HOBBY PRESS

¡¡REGALAMOS 40 SUPER SMASH BROS!!

TOMB RAIDER
Imágenes en primicia de Game Boy Color

RESIDENT EVIL 2
Puntuamos el mejor juego de terror para N64



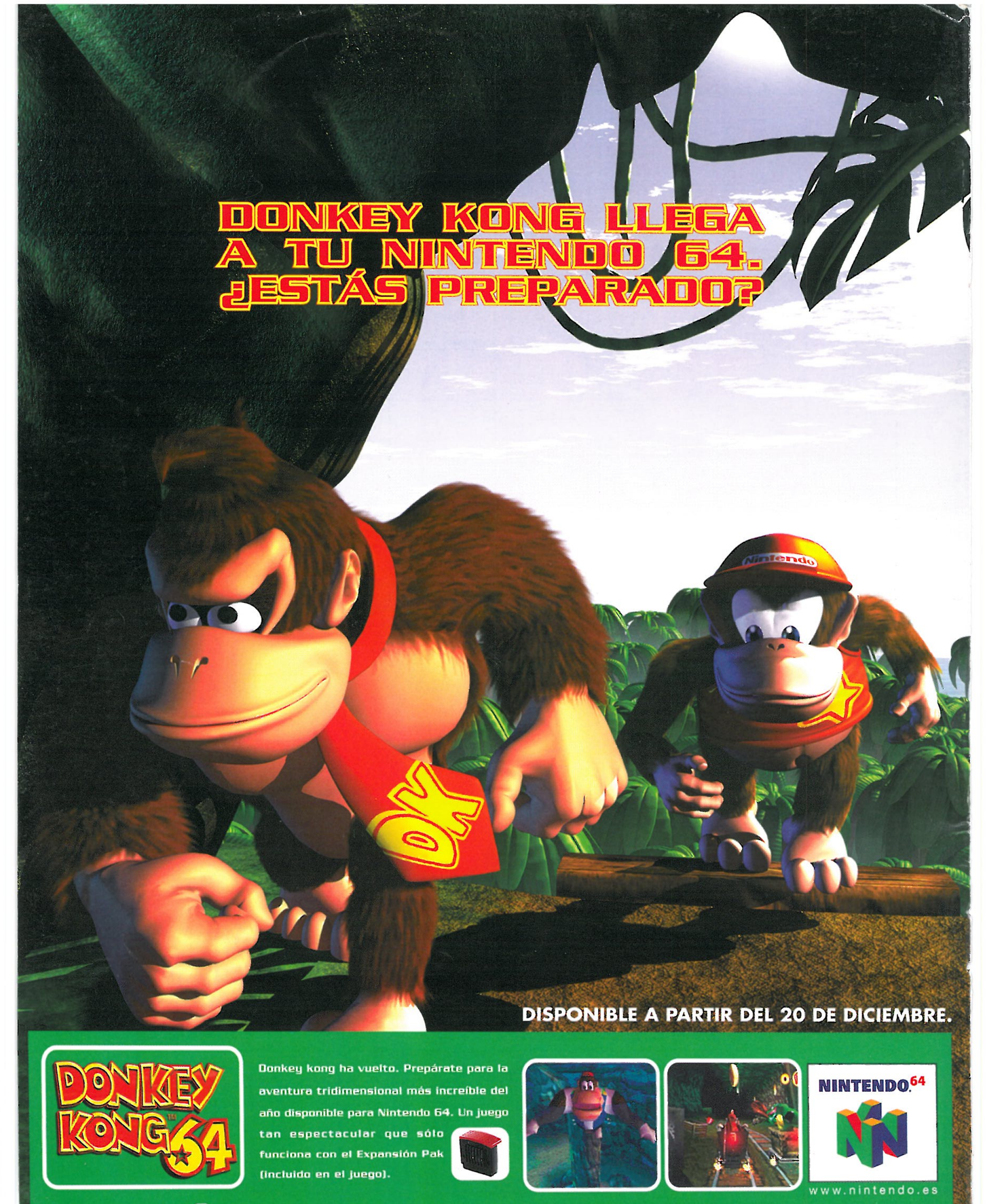
¡LOS JUEGOS DE COCHES DE MODA!
Ridge Racer 64
Roadsters
Destruction Derby 64

00087
8 424094 810024

Pokémon Stadium, Pokémon Yellow, Pokémon Pinball, Pokémon Snap...

LOS NUEVOS POKÉMON QUE VIENEN

Guías de DONKEY KONG 64 y POKÉMON


DONKEY KONG LLEGA
A TU NINTENDO 64.
¿ESTÁS PREPARADO?
Nintendo
DK
DISPONIBLE A PARTIR DEL 20 DE DICIEMBRE.
DONKEY KONG 64
Donkey kong ha vuelto. Prepárate para la aventura tridimensional más increíble del año disponible para Nintendo 64. Un juego tan espectacular que sólo funciona con el Expansión Pak (incluido en el juego).
NINTENDO 64
www.nintendo.es
© 1999 NINTENDO. GAME BY RARE.
RAREWARE LOGO IS A TRADEMARK OF RARE.

RARE confirma la secuela oficial de su gran juego de plataformas, llega BANJO-TOOIE

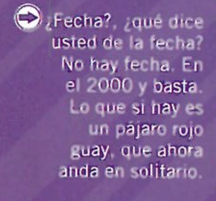
(y quién será ese Tooie, digo yo...)

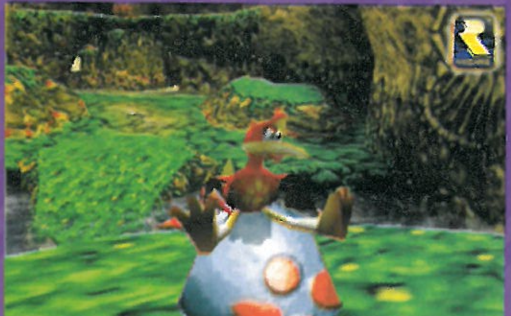
Es la secuela "oficial" del que muchos consideran aún como el mejor juego de plataformas para N64 de todos los tiempos. Por encima de Donkey y de Super Mario. Por eso es el juego más esperado del momento. Rare lo sabe, y no ha faltado a su cita con los fans poniendo a su disposición **todas estas pantallas, las primeras que salen a la luz, de «Banjo-Tooie».**

Esta segunda entrega incorporará un montón de cosas nuevas, pero no se olvidará de los puntos básicos que convirtieron el original en un monstruo sagrado. Una de las novedades que más nos ha llamado la atención es que **Banjo y Kazooie podrán jugar por separado.** La incógnita es cómo y cuándo se separarán, con qué fin, y en qué puntos del juego. Sea como sea, desde luego nos va a proporcionar un sinfín de nuevas posibilidades.

Más. Seguro que os habéis preguntado porqué el nombre de Banjo-Tooie, y si es que eso significaba que ya no íbamos a jugar con nuestro pájaro favorito. La respuesta nos la han dado los chicos de Rare. Es un simple **juego de palabras: Too, por Two, dos en inglés, y ie, por Kazooie.**

Técnicamente la cosa irá de revolución. Han mejorado los gráficos, y le han dado caña a los efectos de luz en tiempo real. El sistema de cámaras es nuevo y se ha diseñado para aprovechar al máximo la jugabilidad. Es el oro y el moro, la **perfección prometida.**





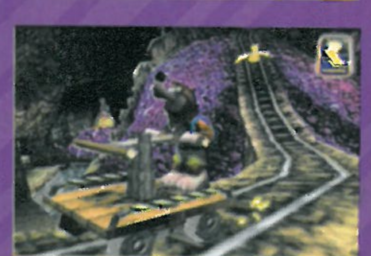
¿Fecha?, ¿qué dice usted de la fecha? No hay fecha. En el 2000 y basta. Lo que sí hay es un pájaro rojo guay, que ahora anda en solitario.













LOS PUNTOS CLAVE

- **9 enormes mundos** para explorar: **150 niveles, 9 jefes** finales.
- Aproximadamente **150 personajes.**
- Al menos un minijuego o carrera por mundo.
- **Banjo y Kazooie podrán jugar por separado.**
- Nuevos movimientos individuales y colectivos.
- **Mumbo Jumbo** aparecerá como personaje jugable en un momento de la aventura.
- **Nuevo sistema de cámaras.**
- Nuevos y excitantes **modos para cuatro jugadores.**

¿Y CÓMO DICE QUE SE PODRÁ JUGAR CON BANJO-KAZOOIE?

Hay ciertas zonas en «Banjo-Kazooie» donde es imposible entrar aunque te acabes el juego. La razón: debes jugar con Banjo-Tooie para acceder a ellas. Cómo lo oyes. No sabemos cómo lo están preparando, pero va a haber algún tipo de cruce entre los dos: ¿será un cartucho especial, con posibilidad de "montar" el otro?, ¿o será a través de un password? Ni idea pero nosotros estamos deseando iluminar todas esas zonas oscuras del juego original.





SUMARIO

Nº 87 Febrero

El tema del mes

Llegan los nuevos Pokémon

Ya ha empezado la cuenta atrás para el aterrizaje de los nuevos cartuchos de Pokémon. Tras el éxito que están teniendo las ediciones Roja y Azul, el público está ansioso por saber qué nos depararán los próximos juegos. Y eso está aquí, en un reportaje que ofrece las imágenes y los datos de los estrenos Pokémon en Nintendo 64 (Stadium y Snap), y de las nuevas criaturas para la portátil. Todo llegará a lo largo de este año, año Pokémon.

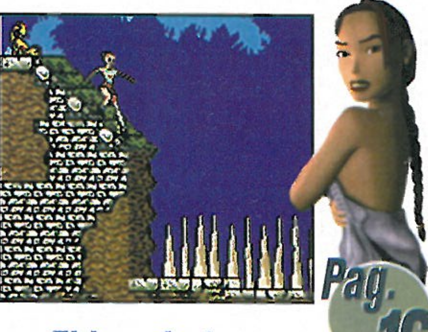
Pag. 10

El imprescindible

Resident Evil 2

Para todos aquellos que andaban como zombies por las tiendas de videojuegos, para los que babeaban cual licker cuando leían las noticias de su próximo lanzamiento, para los que apuntaban con una pistola de agua a sus muñecos de peluche... Al fin está aquí la review del único juego que os hará gritar en la#. Tenebroso, emocionante, enorme.

Pag. 34



▲ Eidos al ataque

Pag. 16

Si estás ansioso por conocer los detalles sobre el juego de Lara Croft en Game Boy Color, más aún, por ver las primeras pantallas, ni te detengas a leer. Si lo haces, te enterarás además de que Eidos traerá a Europa además uno de los cartuchos de Game Boy que más está pitando. Te lo contamos todo aquí.

◀ Toy Story 2

Woody, Buzz Lightyear y el pelotón de juguetes animados vuelven a la carga en el cartucho de Nintendo 64 creado por Activision. La factoría Disney ha rizado el rizo de la animación por ordenador, diseñando una película capaz de superar a la primera entrega. Muchos de los detalles del film estarán en el juego que te ofrecemos en nuestra preview.

Pag. 30

Roadsters ▶

Es uno de los grandes juegos de coches para Nintendo 64. De los creadores de Automobili Lamborghini, y con la lección bien aprendida, ahora los protagonistas son esos adorables descapotables de dos plazas. Lo comentamos.

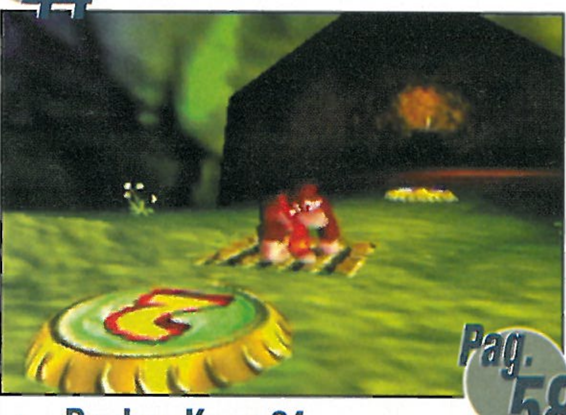


Pag. 38

◀ Armorines

Empieza el 2000 muy fuerte para Acclaim. Con títulos como este «Armorines», los chicos de Turok atacan el nuevo milenio con ganas, acción, muchos efectos especiales y un argumento de aúpa. Si te molan los arcades 3D, aquí tienes una golosina.

Pag. 44



Pag. 58

▲ Donkey Kong 64

Los tres primeros niveles. Destripaditos. Con todos los movimientos y acciones que debe hacer cada mono. Con todas las bananas. Trucos y claves para localizar todos los secretos. 100% garantizado.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez
Diseño y Autoedición:
Jefe de Maquetación: Miguel Alonso
Fernando Bravo, David Lillo
Secretaría de Redacción: Ana Mª Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Álvaro Nicolás, Ismael Rodríguez, Rafael Claudín



Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Director General: Robert Sandmann
Editora del Área Informática: Mamen Perera
Directores de División: Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Pauline Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Diana Chicot
E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4ª. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4ª. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: Rafael Marín Montilla
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones: Tel. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



Ahora, podéis comunicaros con nosotros por e-mail

Hemos puesto una serie de buzones de correo electrónico a vuestro servicio.

trucos.nintendoaccion@hobbypress.es
Para que nos mandéis vuestros trucos

nintendojo.nintendoaccion@hobbypress.es
Compra, venta, clubes, intercambios

sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es
Todo lo que queráis decirnos

elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es
Vuestra lista de éxitos

consultorio.nintendoaccion@hobbypress.es
Para resolver vuestras dudas

ARMORINES

PROJECT S.W.A.R.M.

ARMORINES™

PROJECT S.W.A.R.M

Project Manager MIKE MERREN · Leads PAUL SINNETT · PIERSON LIPPARD · TOM GEDDES · STEVE WILDING

Artists KATE O'ROURKE · MATT COOLING · DAVE KITE · GUY MILLS





Designers IAN HUDSON · PAUL SINTON · Programmer HARVEY GILPIN

Distribuido por Acclaim Entertainment España. Tel.:91 799 41 00 / Fax: 91 799 41 20



Nuevos accesorios para Game Boy

La compañía **Infogrames** presenta una nueva gama de accesorios para la portátil de Nintendo. Se trata de un **pack de viaje** para Game Boy Color, que se compone de bolsa, batería y adaptador; una **funda para tu GBC; un cable link** adaptable a cualquier Game Boy; una **batería** de 10 horas de duración (más su correspondiente adaptador); una **lupa con luz** para Game Boy Pocket; y un **adaptador** a corriente también para la Pocket. Si queréis más información, podéis llamar a Infogrames España; su teléfono es **91 329 42 35.**



Una de "publis"



Hacía mucho tiempo que no metíamos "publis" de las que nos molan en esta sección, y vista la creatividad que hay por el mundo este mes no nos las perdemos. La primera es ésta de Game Boy Color, muy veraniega, que apareció en las páginas de Nintendo Magazine, nuestra "hermana" inglesa.

Música digital en tu Game Boy

Es lo último de lo último. **Se llama Songboy, y convertirá tu Game Boy en un reproductor de MP3 y MPE.** Ya sabes, el formato de música comprimido que está tan de moda en Internet. En **songboy.com** podrás leer que este periférico se pondrá a la venta en primavera, al precio estimado de 99$. Incorporará un módulo de 16 megas de memoria, y pronto estarán disponibles nuevos de 32 MB.

El MP3 es el formato de música del futuro. Internet está literalmente invadida de este software, que además ofrece calidad digital.

Retro Studios, los primeros en Dolphin



La compañía Retro Studios ya **ha hecho oficial que están desarrollando para la nueva consola de Nintendo.** Así lo hemos leído en su página oficial (www.restrostudios.com) que acaban de poner en marcha. Retro Studios ha sido fundada por Nintendo, y está situada en Austin (Texas), hogar de Acclaim.

Adiós Zelda Gaiden, hola Zelda: Mask of Mujula

¿Otro Zelda?, ¿para cuándo? ¿y qué pasa con el Gaiden? Nada, hombre, que no cunda el pánico. Lo único que queremos contaros es que **Nintendo ha hecho público el nombre oficial y definitivo del próximo Zelda.** Se llamará «Legend of Zelda: Mask of Mujula», y se espera que esté listo en Japón durante esta primavera. Nosotros tendremos que esperar un poco más. ¿Final de año? Quién sabe, pero lo que es seguro es que llegará antes que el Zelda de Dolphin (¡!).

Los tres mejores juegos de la Historia son de NINTENDO

Enhorabuena a todos, nintenderos. Fans, simpatizantes y trabajadores de la Gran N. **Porque tenemos en nuestras manos, hemos jugado o estamos jugando con seis de los mejores títulos de la Historia del videojuego.** Lo dice la prestigiosa revista **EDGE**, que ha hecho una especie de encuesta entre los programadores más prestigiosos y conocidos del planeta. Entre todos han confeccionado una lista con los 100 mejores juegos de la Historia. Y para que veáis con que holgura "ganamos" a otras máquinas, entre los 20 primeros 11 nada menos son de Nintendo o para consolas Nintendo. Aquí van los 20 primeros:

1. Legend of Zelda:Ocarina of Time (N64, Nintendo)
2. Super Mario 64 (N64, Nintendo)
3. GoldenEye (N64, Rare-Nintendo)
4. Tetris (Game Boy, Bulletproof)
5. Gran Turismo (PlayStation, Sony)
6. Quake II (PC, ID)
7. Legend of Zelda:Link to the Past (SNES, Nintendo)
8. Street Fighter II Turbo (Recreativa, Capcom)
9. Half-Life (PC, Valve)
10. Super Mario World (SNES, Nintendo)
11. Pokémon (Game Boy, Nintendo)
12. Civilization 2 (PC, Microprose)
13. Final Fantasy VII (PlayStation, Square)
14. Super Metroid (SNES, Nintendo)
15. Super Puyo-Puyo (SNES, Compile)
16. Metal Gear Solid (PlayStation, Konami)
17. Super Bomberman (SNES, Hudson)
18. Super Mario Kart (SNES, Nintendo)
19. Tekken 3 (PlayStation, Namco)
20. Tomb Raider (PlayStation, Core)



Se venden ocarinas



Otra publi, ésta algo más "rayada". Hace poco os comentamos aquí mismo que se vendían ocarinas, como la de Zelda, en Internet. Para el que no nos creyó, aquí tenéis la página de publicidad donde se anuncia.



¿Ideas sobre Dolphin y GBAdvance? Pues enviadnoslas a la revista

¿Pokémon? ¡¡Lo siento, está agotado!!

Aquí tenéis una de las frases más escuchadas de estas navidades. Si no fuisteis precavidos y lo comprasteis hace tiempo, seguro que habréis oído eso mismo al intentar haceros con un Pokémon, de cualquier edición, en estos últimos días. **Y es que en tan sólo seis semanas, Nintendo ha vendido 100.000 cartuchos, superando todas las previsiones iniciales.** De hecho, esta cifra ha modificado al alza todos los cálculos de la gran N, que pensaba alcanzar en marzo las 120.000 unidades. El objetivo se ha ido a los **220.000 cartuchos.** En Europa, la fiebre es similar. En 9 semanas se han vendido cerca de **2.000.000 de Pokémon,** y las previsiones pasan por alcanzar los 4 millones.

El éxito de Pokémon ha influido notablemente en el aumento en las ventas de la Game Boy, que este año lleva vendidas **550.000 unidades.** En este momento el parque instalado es de **2.300.000 Game Boy.** Enhorabuena a todos.



M.G.K. abre su primera franquicia



El Grupo M.G.K. acaba de inaugurar su primera tienda 100% M.G.K. Una franquicia para el nuevo milenio, que abrió sus puertas en la localidad valenciana de **Xátiva,** el 2 de diciembre pasado. La tienda está situada en la **calle Gregorio Molina, 2,** y presenta una extensa oferta en consolas, juegos y todo tipo de accesorios.

Más información: Grupo M.G.K International. Teléfono 965 718 079.

THQ quiere volver a poner de moda a los Power Rangers. ¡¡Guau!!



Entre los títulos que THQ ha anunciado para este año, nos llama poderosamente la atención la licencia de los Power Rangers. La serie de televisión fue un puntazo total desde que comenzó en 1994, pero hacía tiempo que no se oía nada de ella. Bien, pues según parece los **nuevos episodios están a punto de emitirse en Estados Unidos** con el nombre de **Power Rangers:Lightspeed Rescue,** y THQ ya ha puesto manos a la obra en una versión para Nintendo 64. Por cierto que no será el único estreno que protagonizarán estos chicos, puesto que ya sabemos que **en marzo se estrena su película "Turbo: A Power Rangers Movie" en todos los cines americanos.**

Otros juegos que se anunciaron para el 2000 son «Rugrats in Paris-The Movie», versión del nuevo filme de los Rugrats que verá la luz en Game Boy; un misterioso juego llamado «Aydin Chronicles:The First Mage» para N64; y es más que probable que juguemos antes de que termine el año con «WWF Wrestlemania 2001».

RELACIÓN DE GANADORES DE CONCURSOS

Ganadores de 40 «Carmageddon» para Nintendo 64

Iván Bustinza Alonso	Álava
Jon Imanol Durán González	Álava
Javier Monllor Román	Alicante
Ángel I. González Sánchez	Badajoz
Fernando Mancha Cabanillas	Badajoz
Oriol Junyent Bastardas	Barcelona
Sonia Aguado Gómis	Barcelona
Guillermo Martín Osero	Barcelona
Iván González Marso	Barcelona
Iván López Rodríguez	Vizcaya
José M. Segador Saras	Vizcaya
Xabier Barandiaran Francés	Vizcaya
Pedro Sánchez Mateos	Cádiz
Alberto Polidura Pérez	Cantabria
Héctor Torner Tena	Castellón
Noel Madrid Lozano	Ciudad Real
Víctor Morán Camacho	Córdoba
Cristina Stela Tomás	Girona
Josep Durán Sánchez	Girona
Adrián Cuellar Ayestaran	Guipúzcoa
Nacho Macein Fernández	Las Palmas
Ismael Maroño Díaz	Lleida
José Ramos Radlowski	Madrid
José García Bautista	Madrid
Mario López Alonso	Madrid
Jorge González Colorado	Madrid
Julio A. Cerrada Pizarro	Madrid
Carlos Alcalá Cortés	Madrid
Pablo Terroba Fernández	Madrid
Alejandro Menéndez Acebal	Madrid
Carlos Morejón Bandrés	Madrid
Rodrigo Ruiz Liso	Madrid
Álvaro López Soto	Murcia
Javier Segovia González	Segovia
Luis A. Sánchez Sánchez	Tarragona
David Mata Masip	Tarragona
Mari Rodríguez Pérez	Tarragona
Mª Jesús Hernández Arribas	Vitoria
Eder Huerta Barbero	Vizcaya
Raúl Vázquez Zafrilla	Vizcaya

Ganadores de 50 «Turok Rage Wars» para Game Boy Color

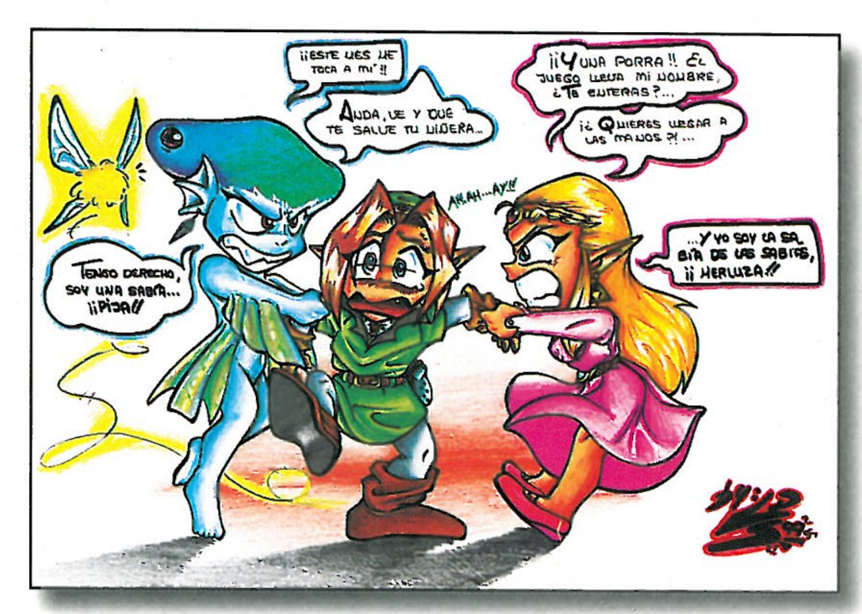
Carlos Prieto Sánchez	Albacete
Álvaro D. Fenoll Esclápez	Alicante
Joan Lledo Navarro	Alicante
Miguel Esquerdo Perea	Alicante
Nicolás Martín González	Almería
Cristina González Aguirre	Asturias
Pablo Vega Cuello	Asturias
Dimas Martínez Martínez	Asturias
Bartolo Torres Mari	Baleares
Juan C. Fernández Navarro	Baleares
Miguel Abreu Bonnin	Baleares
Víctor López Velasco	Baleares
Fernando del Carmen Casanova	Barcelona
Jaime Carretero Ondoño	Barcelona
Roger Torrent Axalta	Barcelona
Jordi Olivera Jiménez	Barcelona
Sergi Serra Mir	Barcelona
Ganix da Mota Mateo	Vizcaya
Ramón Mínguez Blasco	Castellón
José Mª Carmona de la Torre	Córdoba
Enric Sargatal Busquets	Girona
Ángel Álvarez Chen	Girona
Ángel Arroyo Guzmán	Granada
Jonathan Fuentes Laguna	Granada
Unai Hernández Cuevas	Guipúzcoa
Javier Carmona Dávila	Guipúzcoa
Jon Pérez Matilla	Guipúzcoa
Antonio Bande Suárez	A Coruña
Brais Neiro Calviño	A Coruña
Félix M. Rubio Gallego-Preciados	Madrid
Víctor J. Gómez Hernández	Madrid
Felipe Facal Leroux	Madrid
Jeremías Pérez Bartolomé	Madrid
Laura Gil Pedernul	Madrid
Roberto Sáiz Crespo	Madrid
Adrián García Calvo	Madrid
Carlos Mª Maldonado	Madrid
Guillermo Ramos Blanco	Madrid
Luis López Moraleja	Madrid
Raúl Rodríguez Baquero	Málaga
Pablo F. Argüelles Giménez	Murcia
Noe Ortega Tsuji	Salamanca
Jaume Grau Salas	Tarragona
Anna Miró Escoda	Tarragona
José Miguel Pulido Humanes	Toledo
Antonio Aranda Díaz-Alejo	Toledo
Jorge Morales Pérez	Toledo
Toni Hueso Romero	Valencia
Pablo Rodríguez Pérez	Valladolid
Iker Gómez Gómez	Vizcaya

Ganadores de 50 «Turok Rage Wars» para Nintendo 64

Javier Puche García	Alicante
Carlos Ribes Puigcerver	Alicante
Víctor González García	Asturias
David García Fernández	Asturias
Christian Casado Jurado	Baleares
Jaume Font Rosselló	Baleares
Hilario Rodríguez Mansilla	Barcelona
Daniel Puertas Domingo	Barcelona
Sergi Centellas Medina	Barcelona
Rafael Belmonte Areales	Barcelona
Fco. José Blanco Guillén	Cáceres
Javier Baizán González	Cantabria
Mario Bermúdez Elimendez	Castellón
César J. Benages Zapata	Castellón
Fco. Javier Garrido Ruíz	Ciudad Real
Fco. Javier Calzado García	Córdoba
Alejandro N. Mata Ozaez	Córdoba
Saúl García Ros	Cuenca
Víctor Martín Marrón	Girona
Borja Sánchez Álvarez	Girona
Daniel Corcoll Ginesta	Girona
Ventura Blanco Leyva	Granada
Víctor Manrique Romero	Granada
Manuel Contreras Garzín	Granada
Rafael García Romero	Granada
Lander Casado Pérez	Guipúzcoa
Unai Telletxea García	Guipúzcoa
Bernardo Munslow Vilar	Huesca
Aridane Lorenzo Alonso	Canarias
Orlando Aguiar Chacón	Canarias
Maikel Jimeno Prieto	León
Daniel Vicente Franco	Madrid
Christian Navarro Sánchez	Madrid
Sergio R. Jiménez del Castillo	Madrid
Daniel Sánchez Pérez	Madrid
Cesar Aguilera	Madrid
Carlos Ruiz Moya	Madrid
Roberto Sánchez Segura	Málaga
Manuel Romero Hilario	Málaga
Juan A. Villa Juan	Murcia
Christian Vidondo Pérez	Navarra
Manuel de Elías Olivencia	Sevilla
Fernando Morán Machuca	Sevilla
Enric Monguio Uriz	Tarragona
Xavier Reina Virgili	Tarragona
Víctor Martínez Bevia	Valencia
Antonio Montes Flores	Valencia
Javier Dobón Crespo	Valencia
Jaime Etayo Navarro	Zaragoza
David Embia	Zaragoza

Ganadores de 100 «Tonic Trouble» para Nintendo 64

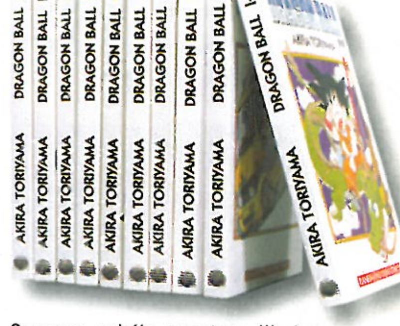
Vicente J. Calvo Cardo	Alicante
José V. Mas Masanet	Alicante
Antonio Megías Bas	Almería
Mery Avelar Avelar	Asturias
David Navarro López	Baleares
Marcos García Jonez	Baleares
Alberto Barranco Cruz	Baleares
Javier Moreno Grau	Barcelona
Joan Guixa Valsera	Barcelona
José L. Martínez Montiel	Barcelona
Francisco Jiménez Sánchez	Barcelona
Diego Sánchez Lorenzo	Cáceres
Luis M. Mantilla Guerra	Cantabria
Adrián Notari Broch	Castellón
Nicolás Luque Gregorio	Castellón
Marta Avila Batalla	Castellón
Agustí Puig Lleixa	Castellón
Eduardo Merino de Mena	Guipúzcoa
Ibón Beracierto Herce	Guipúzcoa
Leticia Domínguez Giménez	Guipúzcoa
Sergio Almecija Rodríguez	Jaén
Florentino Marín Pérez	Jaén
Aday Blázquez Medina	Canarias
Bernardino Mota Pérez	Lleida
Nacho Arizcun Campuzano	Madrid
Javier González Martín	Madrid
Pablo Zapata Corella	Madrid
Fco. José Antón Moreno	Madrid
Alejandro Ceballos Torres	Murcia
David Angosto Casau	Murcia
Higinio Mureia Campoy	Murcia
Javier Martínez Castro	S. C. Tenerife
Óscar Díaz Garrido	S. C. Tenerife
Ángel Holguera Llamazares	Salamanca
Joan Vives Sánchez	Tarragona
Richard Vuillerot	Tenerife
José V. Marques Hervás	Valencia
Elías Talegón Martín	Zamora
Alejandro Fernández Brizuela	Zaragoza
Adrián Atienza Pérez	Zaragoza



Laura Pérez
(Zaragoza)

¡Ay, "el amol, el amol"...! Si es que no se puede ir por ahí conociendo bellas mujeres, insinuándose a todas, y dejando un reguero de deseos incontrolados. Si no, que se lo digan a Link, que por partir corazones, a punto está de que se lo partan a él... ¡literalmente! Mola, Laura.



Como ya sabéis, vuestros dibujos pueden tener premio. Entre los que publiquemos, sortearemos **una colección de 10 libros de Dragon Ball,** gentileza de Planeta DeAgostini. Enviad vuestras obras de arte a:

PLANETA DeAGOSTINI

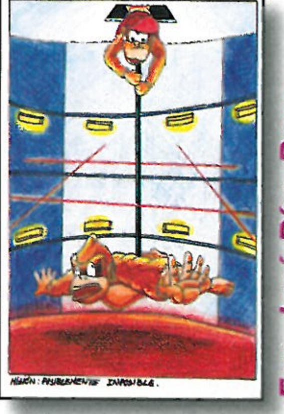
Nintendo Acción. Hobby Press.
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta.
28020 Madrid.



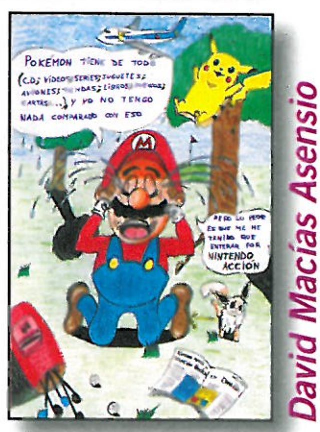
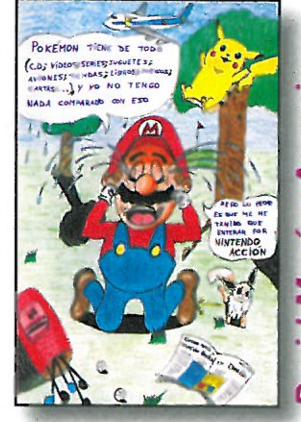
Aitor Vergara Lafuente
(Alcudia, Mallorca)



Juan Fidel Molina
(S.C. de Tenerife)

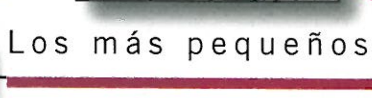


Yago González Santamaría
(Málaga)

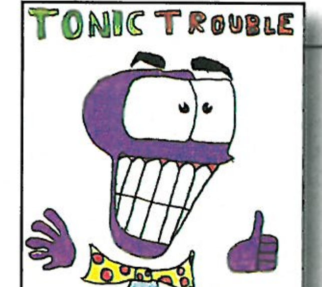



Fco. José Díaz Daza
(Cartaya, Huelva)

David Macías Asensio
(Gijón)



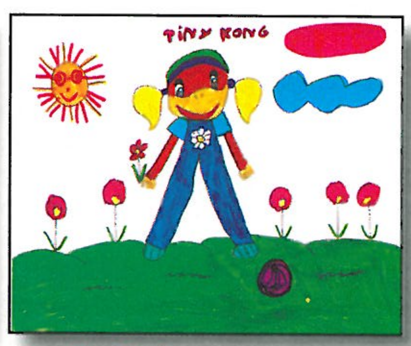
Los más pequeños



Claudio García
(Barcelona, 8 años)



Mario García
(Valencia, 8 años)



Lucía Rojo
(Madrid, 6 años)



Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y fotos originales a la dirección que tenéis arriba.



a veces llegan cartas...

Hola Nintendo Acción:

Hace unos días que me siento muy mal, siento mareos, nauseas y tengo una extraña tendencia a escribir al revés como habeis podido comprobar, pero se cual es la causa. El otro día tuve un pequeño percance, tropecé con una piedra el [illegible] se me cayó [illegible] de la mano derecha. lo [illegible] y explotó al chocar contra una pared. Desde ese día estoy traumatizado.

Por eso os escribo para que tengais compasión y me mandeis ese reloj del que tanto tiempo llevo enamorado [illegible] me destraumatice.

Atentamente un perturbado mental:



PD: Os recomiendo leer esto con un espejo.

¡ADIOS!

Del revés
Jaime Gil
(Noia, A Coruña)

Hola NINTENDO ACCIÓN aquí tenéis una receta:

PAVO AL WHISKY

INGREDIENTES.-

Un pavo de unos tres kilos, una botella de whisky, unas tiras de panceta, aceite de oliva, sal y pimienta.

PREPARACIÓN:

Paso 1.- Rellenar el pavo con la panceta, atarlo, salpimentar y echarle un chorrito de aceite de oliva.
Paso 2.- Precalentar el horno a 180 grados durante diez minutos.
Paso 3.- Servirse un vaso de whisky para hacer tiempo.
Paso 4.- Meter el pavo al horno.
Paso 5.- Servirse otro vaso de whisky, bebérselo y mirar al horno con ojos ligeramente extraviados.
Paso 6.- Boner el terbostato a 150 gramos, grados y esberar veinte binutos.
Paso 7.- Servirse odro paso, o dros pasos.
Vaso 8.- Al cabo dun rato, hornir el abro bara condrolar y echar un chodretón de pavo al güisqui y odro a uno bisbo.
Baso 9.- Darle la vuelta al babo y quebarse la bano al cerrar elordno, ¡ bierda!...
Passo 10.- Intentarr sentarrse en una silla y serbirrse unosss chupitosss bientras pasan los binutos.
Parso 11.- Retirar el babo del horrrno y luego regotgerrrlo del suelo con un brupo, embujándolo a un blato, bandeja o ssimilarrr.
Faso 12.- Romberse lacrissma al refalarrr en la grasssa.
Paasso 13.- Indendar lebandarse sin soltarr la bodella y dras varios indendods, decidrir que en el suelo sestá de gojones.
Paasso 14.- Apburar la potella y adrastarse hazta la caaamma. Dormirse.
Paso 15.- A la mañana siguiente, tomar abundante café para el inexplicable dolor de cabeza, comerse el pavo frío con un caso de mahonesa para que no esté tan seco y el resto del día dedicarlo a limpiar el estropicio organizado en la cocina el día anterior.

Espero que os haya gustado. Hasta luego.

Sergio

Al whisky
Sergio Tiraplegui
(Vitoria)

y a veces hasta fotos



Futaro Suzuki
(Sant Cugat del Vallés, Barcelona)



Andreu y Lluis Borrás
(Soller, Baleares)

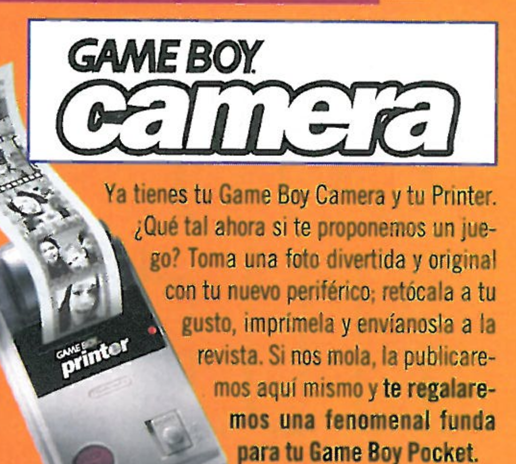


Alex y Marc Carceler
(Sant Cugat del Vallés, Barcelona)



Macarena Gallego y Trinidad Fernández
(Córdoba)

El rincón del artista



Ya tienes tu Game Boy Camera y tu Printer. ¿Qué tal ahora si te proponemos un juego? Toma una foto divertida y original con tu nuevo periférico; retócala a tu gusto, imprímela y envíanosla a la revista. Si nos mola, la publicaremos aquí mismo y **te regalaremos una fenomenal funda para tu Game Boy Pocket.**









Alberto González
(Llodio, Álava)







Adrián Melic
(Zaragoza)



¡Participa y gana esta funda para tu Game Boy!

POKÉMON YELLOW, POKÉMON SNAP, POKÉMON GOLD & SILVER...

LOS NUEVOS POKÉMON QUE NOS VIENEN

Datos, imágenes, novedades, tenemos lo último sobre los lanzamientos de Pokémon que Nintendo tiene previsto lanzar este año en España.

Si no has estado fuera del planeta estos últimos meses, sabrás que Pokémon es algo más que un juego: es un **fenómeno de masas que no conoce fin.** Un "pez gordo" de la gran N definió Pokémon como "si estuviéramos siempre en campaña de navidad" –que es la época en que tradicionalmente se venden más cartuchos, aludiendo a sus excelentes resultados-. Por eso las noticias alrededor de este fenómeno no dejan de producirse. Muchas vienen con grandes números detrás, otras hablan de licencias y más licencias, de promociones, de muñecos y de tiendas. Una de las últimas es que **Nintendo España ha conseguido vender 100.000 unidades de su Pokémon Rojo/Azul para Game Boy en tan sólo 6 semanas,** y ahora mismo lidera las listas de cartuchos más vendidos para la portátil.

Desde que llegó a España, a principios de noviembre, Pokémon ha obtenido la misma acogida que en el resto de Europa (los alemanes ya no hablan alemán, sino pokéman), donde a su vez el producto venía avalado por los increíbles datos de Japón y USA: allí no pueden vivir sin Pokémon, es tal la fiebre.

Para el 2000 las previsiones son excelentes, entre otras cosas porque se abre el abanico de juegos Pokémon. Nintendo tiene previsto **lanzar el primer Pokémon de N64, «Pokémon Stadium», en mayo,** y después llegará **«Pokémon Snap»**, también para la 64 bits. En Game Boy se va a diversificar mucho más la oferta. Para la portátil esperamos un **pinball, un juego de cartas y un par de secuelas,** que andan barriendo en Japón, para Game Boy Color. ¿Qué tal para abrir boca? Se ve entusiasmo ... Pues nada, conozcamos ahora el menú.

Pokémon Yellow

La versión de Pikachu

Digamos que es como una **versión actualizada de las ediciones Roja y Azul,** con unas cuantas sorpresas aquí y allá que sabrán contentar a los fans, sobre todo a los del Pikachu eléctrico. Pikachu precisamente es uno de los pokémon que se te da para elegir al inicio, mientras que tu rival, Gary, puede optar entre **Eeve, Bulbasaur y Charmander.**

El juego trata de **ir paralelo a la serie de dibujos animados,** y todas las novedades incluidas van en esa dirección. En los encuentros con el Team Rocket tendremos de frente a los dos enemigos llamados Jeese y James, y el genial Pikachu estará todo el tiempo junto a nosotros en lugar de ocupar espacio en la Poké Ball. Además, cuando no estés en combate, podrás **comprobar el estado de tu Pikachu: sus expresiones faciales** te indicarán si tienes que prestarle o no más atención. Habrá premios especiales para los entrenadores que consigan mantener a Pikachu feliz y radiante.

En cuanto a otras novedades, **las mazmorras han sido ligeramente modificadas,** y se pueden encontrar Pokémon en zonas diferentes a los de las ediciones Roja y Azul. Si unimos dos «Pokémon Yellow» con el cable Link, accederemos a **tres nuevos modos de batalla: Pika Cup, Poké Cup y Petite Cup.**

No sabemos la fecha definitiva de este lanzamiento, pero si el olfato no nos engaña **podría llegar durante la primavera,** o al menos ser el primer nuevo Pokémon que ve la luz tras los que están ahora a la venta.

«Pokémon Yellow» tratara de ir más en línea con la serie de dibujos animados.

Pokémon Gold&Silver

La "secuelísima"

Ya está arrasando en Japón (8 millones de cartuchos van a vender), pero no saldrá hasta **septiembre del 2000 en Estados Unidos,** lo que quiere decir que aún tardará en llegar a España. Es la gran secuela de las ediciones Roja y Azul, el más esperado, el que realmente romperá moldes (tras un «Pokémon Yellow» algo discreto).

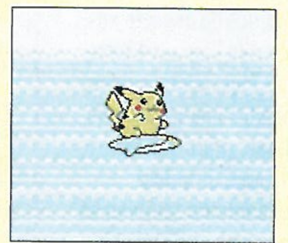
Y eso que el planteamiento es muy similar al de las anteriores ediciones, con objetivo capturar, entrenar y convertirse en el mejor entrenador del mundo. Pero las primeras novedades empiezan a llegar enseguida. Sin ir más lejos, **el encuentro con OAK te permite elegir entre tres nuevas criaturas:** Waninoko, un pokémon con aspecto de cocodrilo; Chicoreeta, un pokémon planta que le ha pedido prestada la cabeza a la Sra. Simpson, y Hinoarashi, un pokémon de fuego que tiene el número 155.

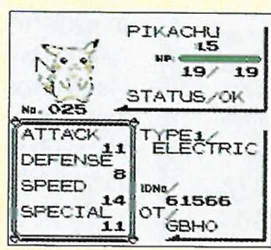
Otra cosa que descubres pronto es que **el juego está lleno de colorido.** Todo es más bonito que nunca, y además un vistazo rápido al mapa nos regala la sensación de que todo es nuevo y por tanto no estamos ante un "refrito" coloreado de Pokémon Yellow.

En cuestión de **jugabilidad** también esperan novedades. Te avanzamos, así a bote pronto, que hay **más de 100 nuevos Pokémon, y que la aventura se desarrolla en tiempo real.** Y además te contamos que a lo largo del juego te encontrarás unos árboles que dan fruta capaz de restablecer la energía de tu Pokémon, o de servir de antídoto frente a una poción. Y se abre la **cría de huevos,** uno de los mayores descubrimientos de la historia de los Pokémon: así ▶▶▶

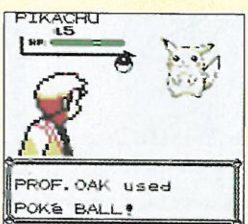
Pokémon Yellow





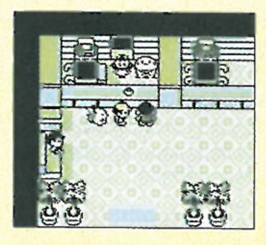


Pika es el Rey en esta primera secuela de Pokémon. Pikachu es uno de los Pokémon que nos dan a elegir al inicio. Nos acompaña a lo largo de la aventura, y debemos vigilar su estado en una pantalla especial.

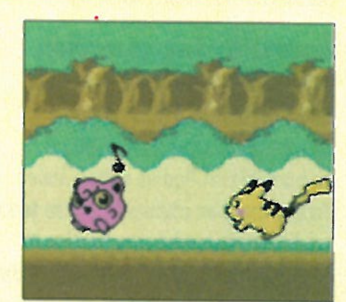




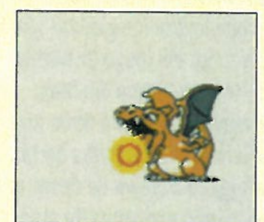


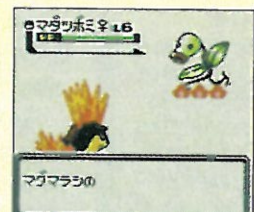


Pokémon Gold & Silver

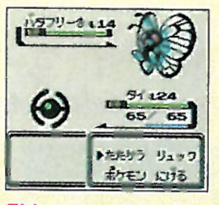








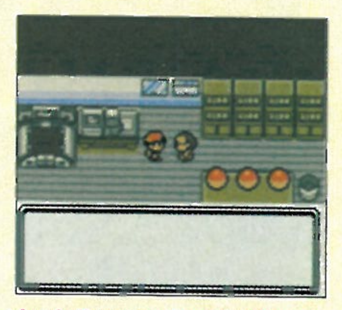
Las batallas cambian de look. Se modernizan los gráficos y se incluyen animaciones de caza y captura de Pokémon.







El juego está lleno de colorido, y nos enfrentaremos a nuevos mapeados y escenarios más trabajados. Además, la aventura se desarrolla en tiempo real.



Aquí eliges tu primer Pokémon entre tres nuevas criaturas: Waninoko, Chicoreeta y Hinoarashi.



Nuestro héroe tiene más de 100 nuevos Pokémon para capturar, entrenar e incluso criar.

NOTICIAS BREVES

Pokémon X... en tu teléfono móvil

*Nintendo Japón ha anunciado que **Pocket Monsters X** (Pokémon para nosotros, aunque el nombre es provisional) será el primer título disponible para el **Game Boy Communication Adapter**, un periférico que **conectará tu Game Boy con un teléfono móvil.** El ingenio permitirá intercambiar datos por vía telefónica o descargar nuevos personajes desde el servidor de Nintendo. Pocos detalles más se saben, excepto que el nuevo adaptador **será compatible con la esperada Game Boy Advance.***

La nueva película de Pokémon se estrenará este verano en Japón

*Será la **tercera película** de Pokémon (tras el éxito de Mewtwo Revenge y de la segunda entrega Revelations Lugia), y se titulará **Emperor of the Crystal Tower.** La noticia se anunció en conferencia*



*de prensa, en Tokio, y fue presentada por el vicepresidente de TOHO, la distribuidora del filme en Japón, y por el director de las tres películas y de la serie de televisión, **Kunihiko Yuyama.** Mr. Yuyama comentó que haría lo posible por hacer una película capaz de divertir por igual a grandes y pequeños. Y apostilló que el objetivo era alcanzar los **12 billones de yens de recaudación.***

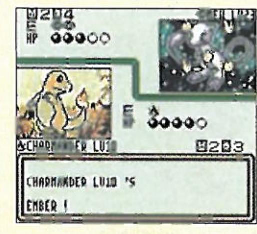
Nuevo podómetro Pikachu

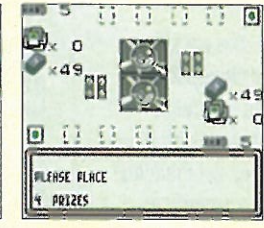
*Simultáneamente al lanzamiento de «Pokémon Gold&Silver», Nintendo puso a la venta el nuevo podómetro **Pikachu Color,** sucesor del ingenioso artefacto que hace poco se puso a la venta en nuestro país. Como gran novedad, la energía acumulada por tu Podómetro puede ser traspasada a otro **vía infrarrojos,** incluso puedes cambiar energía por otros ítems en Pokémon Gold&Silver. **De momento sólo está a la venta en Japón.***

que prepárate para criar pokémon desde la materia prima. El entrañable Pikachu encontrará competencia en un pokémon eléctrico de aspecto mimoso y color amarillo llamado **Pichu.** ¿Te parece poco? Pues además anota que entre tus objetos ahora contarás con una **PokéGear.** ¿Para qué sirve? Ya tendremos tiempo de hablar...

Por fin, **técnicamente también se ofrecen unas cuantas mejoras.** Los gráficos de los combates y las animaciones de caza y captura tienen otro look, y la música es nueva y muy pegadiza. **Sin fecha determinada,** pero ya lo estamos echando de menos.

Pokémon Trading Card







Es el juego de Pokémon del que menos se sabe. De hecho es una nueva experiencia, que lleva a la portátil los populares juegos de cartas de Wizard of the Coast. Aquí os mostramos las primeras imágenes de un juego que se espera que esté en España tras el verano.

Pokémon Trading Card Game

El popular juego de cartas, en Game Boy

Pokémon busca nuevos mercados. Del RPG al pinball, y lo próximo es esta nueva experiencia llamada «Pokémon Trading Card Game», aunque en realidad no es tan nueva porque **muchos chavales, sobre todo americanos, conocen a Pokémon gracias a las cartas de Wizard of the Coast.** El caso es que este cartucho es una versión electrónica y adaptada a Game Boy Color del juego de cartas que divierte y encanta a los fans.

En él combates contra otros jugadores pokémon mediante las cartas de tu baraja. La cosa va de desafiar al contrario, y para eso antes de atacar pones un par de cartas como premio a la pelea. Si pierdes, adiós a las cartas. Y sin cartas, adiós a la partida. Ese es el **objetivo del juego, hacerte con una baraja enorme, con cartas extra y cada vez más fuerte.** La fuerza la determina tu avance en el juego. **Cuantos más combates ganes, más poderosa será tu baraja.**

Existen diferentes tipos de cartas: Pokémon, de poder, de movimiento y de evolución. Tú determinas la potencia de tu ataque, atando varias cartas de poder a tu Pokémon. Bueno, sí, puede parecer algo complicado, pero para eso existe un tutorial de lo más completo y detallado, que te enseña a jugar. Y cuando lo domines, lo mejor sin duda será conectarte a un cable link y combatir a base de cartas con tus amigos. Lo dicho, una fiebre. ¿Fecha de lanzamiento? Después de verano, sin más.

Pokémon Stadium

El primero para Nintendo 64

Es el título Pokémon de N64 que más se parecerá a la versión de Game Boy. Al igual que en la pequeña de Nintendo, lo más importante será saber utilizar nuestros Pokémon en la batalla, disfrutando todos ellos de los mismos ataques que pudimos ver en «Pokémon». Esto hará posible que, **gracias al Transfer Pak que** ▶▶▶

Pokémon Stadium







Lucharás contra Entrenadores y tendrás que elegir tus Pokémon antes que ellos. Tienes todos para escoger, así que habrá que intentar conseguir un equipo equilibrado.



Cada uno de los Pokémon dispondrá de los mismos ataques que en GB, pero con unos graficazos...



Aunque, a la hora de luchar, deberemos escoger los ataques. En el combate sólo se usarán seis de ellos.



¿Os habéis fijado en el escenario? Sí, es una Poké Ball enorme pintada en la arena. Todo muy Pokémon.



Pokémon Pinball







¿Cómo se capturan? La pregunta es interesante, pero tiene una respuesta muy obvia: con una Poké Ball. Primero habrá que colar la bola en un lugar determinado para comenzar la captura. Golpeando en los rebotadores se irá descubriendo la figura del Pokémon. Después, con cuatro bolazos, capturado y a la Pokédex.

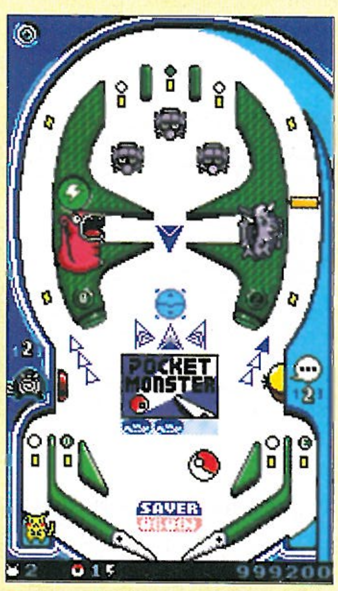


Viaja por el mundo Pokémon. La mesa no cambiará de apariencia, pero sí el recuadrito que muestra dónde estamos: Ciudad Azulona, sí.





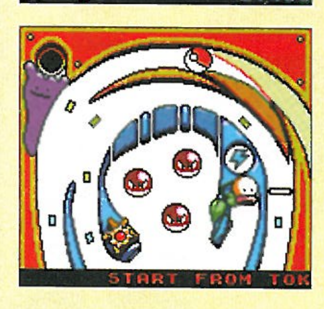




La mesa Azul al completo está formada por dos pantallas. Si la bola va a la parte de arriba, no veremos ningún scroll, sino que habrá un cambio de pantalla instantáneo, que no detendrá la acción en ningún momento.







Dos mesas, edición Roja y Azul. Al igual que tuvisteis que elegir el color de vuestro cartucho Pokémon para GB, también habrá que decidirse por una mesa. Menos mal que se incluyen ambas.

vendrá con el cartucho, podamos **luchar en «Pokémon Stadium» con los Pokémon entrenados en nuestro cartucho de GB.** Todo un reto. Pero también habrá diferencias. La primera: **no podremos capturar Pokémon,** ya que el juego se basa expresamente en batallas entre entrenadores. Antes de comenzar deberemos elegir solamente a seis de ellos, estando disponibles los 150, y enfrentarlos a todo entrenador que se ponga por delante en una especie de modo historia. Los caracteres de los entrenadores serán muy parecidos a los de los dibujos animados, aunque todavía no sabemos si Ash Ketchum, Gary, Misty y demás aparecerán en el cartucho.

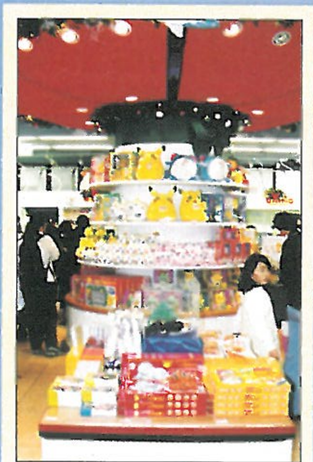
La otra gran diferencia es que **los Pokémon aparecerán en 3D,** con unas **animaciones de lujo para cada uno de sus ataques** (mirad cómo lucen de bien en las pantallas), y unas cámaras que nos mostrarán los combates con montones de zooms y giros. **La espectacularidad está asegurada.** Por último, también incluirá un modo **multijugador** en el que podremos optar por echarnos unas partiditas a diferentes minijuegos, o enfrentar nuestros Pokémon entrenados en GB a los de otros tres contendientes. **Y además llegará traducido completamente al castellano (y nos han soplado que también las voces estarán en nuestra lengua),** para que no haya confusiones en los ataques. ¡Uf! Vamos a tener que comprarnos uñas postizas hasta que llegue a **España, en Mayo...**

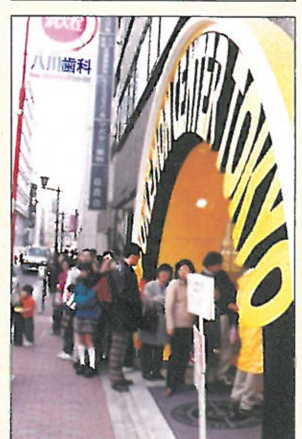
Pokémon Pinball

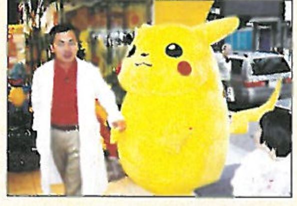
El más adictivo

Los pinballs siempre han sido jugables y adictivos a más no poder. Los cartuchos Pokémon son tan adictivos y jugables como un pinball. Así que, con este título, **Nintendo prepara el mayor bombazo para GBC que nunca haya existido.** El cartucho, ya a la venta en Japón y USA, **se basa en la captura de Pokémon a base de destreza con la bola y los flippers.** Como nosotros ya hemos jugado unas dos o tres mil horitas, os podemos ampliar la información diciéndoos que habrá **dos mesas a elegir** (Azul y Roja), además de cuatro mini-mesas de bonus, que los 150 Pokémon ▶▶▶

POKEMANÍA









Todo es muy Pokémon en los Pokémon Center. Fijaos, si hasta las cajas tienen forma de Poké Ball.

Los PokéCenter aglutinan a los fans Pokémon

En Japón, la Pokemanía está ya instalada en la sociedad nipona, y funciona a la perfección en centros tan estudiados como los Pokémon Center de Tokio. ***Son como pequeños centros comerciales en los que uno puede encontrar cualquier producto Pokémon.*** *Salvada la cola inicial, porque estos lugares tienen un éxito increíble, uno penetra en el paraíso: muñecos, cartuchos, juegos, Pikachus, y para redondear, cajas registradoras con forma de Poké Ball. Qué chulos son estos nipones.*

NOTICIAS BREVES

¿Un nuevo «Pokémon Stadium» para N64?

No, no nos miréis así, que lo ha avanzado el propio Miyamoto. Sí, ***hay una tercera entrega de «Pokémon Stadium« en camino.*** *Y se asegura que será compatible con las ediciones GOLD/SILVER de Pokémon, la última entrega para Game Boy Color.*

Os recordamos que el Pokémon Stadium que Nintendo va a lanzar en España y Estados Unidos es en realidad la segunda entrega del juego. La primera parte ya salió hace tiempo en Japón.



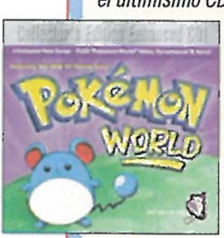
¡¡8 millones de «Pokémon Gold&Silver»!!

Koji Kawaguchi, PR Planning director de Nintendo Japón, *comentó en rueda de prensa que esperaban alcanzar los 8 millones de cartuchos «Pokémon Gold&Silver» vendidos en marzo de este año. En el momento de la salida del juego (principios de diciembre), las reservas alcanzaban las tres millones de unidades, y se calcula que a finales del pasado 1999 se habían alcanzado los cinco millones de cartuchos vendidos. La fiebre Pokémon no cesa.*



Banda sonora de los nuevos episodios de televisión

Todas las canciones de los nuevos episodios están en ***Pokémon World,*** *el ultimísimo CD de Pokémon que se pondrá a la venta en Estados Unidos el* ***8 de febrero.*** *Se trata de un CD especial de coleccionistas que entre otras sorpresas incluye además material para visualizar en PC, como un vídeo, salvapantallas y 4 fondos de escritorio. Más información, en* ***www.pokemon.com***



habitarán en los mismos lugares que en el cartucho original para GB, que deberemos subir de nivel nuestra Poké Ball (la bola con la que jugaremos) para poder capturar los Pokémon más reacios y, cómo no, que contará con una completísima Poké Dex para que siempre sepamos qué Pokémon nos faltan por capturar. Es decir, que quedaréis enganchados al juego tanto como nosotros. Pero el cartucho no sólo se alimentará de jugabilidad, ya que **el apartado técnico mostrará un pinball de lo más realista,** con efecto para la Poké Ball, contundentes rebotes, una velocidad endiablada y, para rematar la faena, cada vez que la bola choque contra algo, sentiremos un temblor gracias al **Rumble que llevará incorporado.** Aún no tiene una fecha definitiva de salida en nuestro país, pero cabe pensar que podría estar en primavera.

Pokémon Snap

Cambia tu Poké Ball por una cámara de fotos

En «Pokémon Snap», fotografías a los Pokémon en su hábitat natural.

¿A que siempre has querido ver a Pikachu en su hábitat natural? Pues con el nuevo «Pokémon Snap» eso está hecho. **Verás a Pikachu saltando en la playa** y al resto de Pokémon que conoces retozando a su gusto en la Isla Pokémon, un sitio paradisíaco al que has sido enviado por el Profesor Oak.

Tu misión es **obtener las mejores fotos posibles de los Pokémon.** Montado en un extraño aparato que permite movilidad absoluta, irás sacando instantáneas de los diferentes monstruos. **Hay seis fascinantes entornos para recorrer.** Verás a Pidgey elevándose sobre tus hombros en la playa, Diglett aparecerá de repente en el túnel y un grupo de Charmander te pasará corriendo hacia el volcán. Eso sólo en los tres primeros recorridos. Espera a ver a los Pokémon en su salsa en el río, la cueva y el valle.

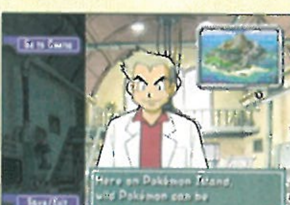
Podrás tomar **hasta 60 fotos,** pero deberás seleccionar unas cuantas, las mejores, para enseñarlas al profe. Él **las valorará según varios criterios:** la pose de los bichos, si están o no centrados, el tamaño, si has capturado varios Pokémon a la vez. Y te dará puntos en consecuencia. Con esas fotos te puedes crear un álbum y, en las tiendas adecuados, convertirlas en pegatinas.

Respecto a la fecha, apostamos **por otoño, y en castellano.**

Pokémon Snap



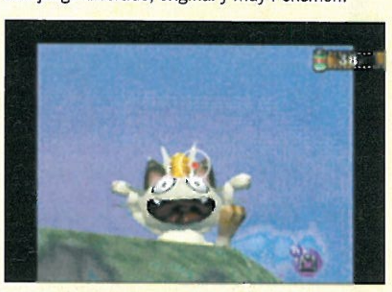
Los fans de Pokémon se verán recompensados con juego divertido, original y muy Pokémon.



Oak nos envía a la Pokémon Island a capturar a los monstruos en su hábitat.



En este artilugio nos moveremos por la isla. Permite movilidad absoluta.



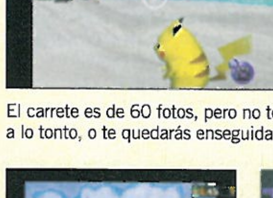
Cuanto más graciosa sea la pose del Pokémon, muchos más puntos (incluso bonus) obtendremos.



El carrete es de 60 fotos, pero no te líes a tomar instantáneas a lo tonto, o te quedarás enseguida sin material.



En Pokémon Island habrá seis recorridos diferentes por los que movernos.





OAK puntuará tus fotos valorando diferentes criterios: la pose del Pokémon, los monstruos que captures a la vez en la misma foto, si aparecen o no centrados...



NUEVO



EL JUEGO EN EL QUE TUS PERSONAJES FAVORITOS, LUCHAN.

Por fin vas a ver luchar a tus personajes favoritos de Nintendo entre ellos. Elige un personaje y prepárate para la pelea. Ya ha llegado el juego de lucha más divertido de todos los tiempos. Super Smash Bros., hasta 4 jugadores. Ante cualquier golpe, consulta con el médico de turno.











www.nintendo.es

EIDOS pone en juego tu Game Boy

La multinacional inglesa va a apostar fuerte este año por la portátil. Suyos son dos de los juegos que más espera la audiencia, desde luego con sobradas razones. Uno ya lo conocéis porque os le presentamos en el número anterior; el otro es un descubrimiento que con un poco de suerte se puede poner a la altura de Pokémon. Se llama Dragon Warrior Monsters.

TOMB RAIDER: Lara afronta su aventura mas grande

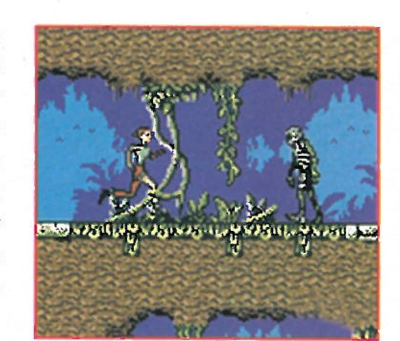
fecha probable de lanzamiento: Abril

Aventura. Con muchos puzzles. Motor 2D, con un scroll afinado al máximo. Y acción a raudales. Son las primeras pinceladas de la nueva aventura de Lara Croft, el archiconocido personaje de Core-Eidos que se estrena en el mundo Nintendo a través de Game Boy Color.

Por ser vos quien sois, a Lara se la espera con locura, pero también es cierto que no estamos ante un desarrollo "normal", sino ante algo revolucionario. Para empezar, **Lara será el personaje más grande visto en una portátil: 48 pixels de alto,** por los máximo 32 habituales. Sus acciones y movimientos debían ser sutiles, suaves, y por eso se han **diseñado más de 2000 frames** de animación. Pese al limitado espacio del cartucho, veremos escenas en **Full Motion Video,** algo que hay que agradecer a las **últimas técnicas de compresión de vídeo** utilizadas por Core. Y ya que hablamos de tecnología a la vanguardia, apuntad también que las **herramientas de sonido son un diseño de Factor 5** (grupo de desarrollo y puntero en kits de sonido para N64). Se llama GHX y va a permitir efectos de digitalización de música y voces.

El motor del juego se ha puesto al servicio de Lara Croft, regalándole espacio y memoria para moverse a su gusto. Escalar, agacharse, deslizarse y tirar de pistola cuando sea necesario. De dos pistolas para ser más precisos, y adornando el rictus con **efectos de luz en tiempo real.** Eso para enfrentarse a los enemigos, abundantes, que pasarán por aquí. La otra mitad del juego pasará por resolver puzzles, y en esas tendrá que explotar paredes, colocar bloques en el lugar correcto y otras argucias para alcanzar el final de cada nivel.

Ah, y que no se nos olvide que aquí tenéis las primeras pantallas que han salido a la luz. Ved y creed.



Toda la aventura estará plagada de enemigos de diferente pelaje. De esqueletos vagabundos a soldados aztecas.



Los escenarios vienen con sorpresa. Primero, doble scroll para el fondo; y luego, alguna que otra trampa...



El aspecto que ofrecen las primeras imágenes de Tomb Raider que salen a la luz es prometedor. Sobre todo el sprite de Lara es como Core nos había prometido, enorme.

En busca de la Piedra de los Sueños

Primeras claves sobre el argumento del juego

Lara vuela a Sudamérica para localizar un antiguo icono azteca, Dream Stone, del que dicen que podría ser la clave de la inmortalidad. Pero algo huele raro desde el comienzo. A su llegada al aeropuerto, donde debía estar su amiga hay sólo una nota y un mapa. El templo marcado con la X deberá ser su primera parada. Eso parece fácil, y localizarlo no le costará mucho. Fue cuando estaba frente a frente con la piedra cuando sucedió lo inexplicable. Una luz cegó sus ojos y Lara se vio transportada a otro lugar. Dónde está, cómo ha llegado allí, cómo salir. Empieza el desafío...



El desafío obligará a Lara a utilizar sus mejores habilidades: entre ellas agacharse y jugar con las pistolas...



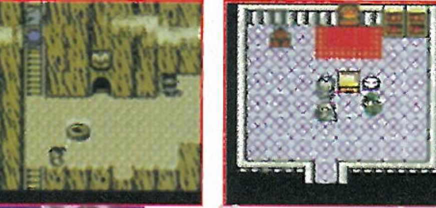




DRAGON WARRIOR MONSTERS: El rival de Pokémon

fecha probable de lanzamiento: Febrero - Marzo

Más de 2 millones de copias de «Dragon Quest Monsters» se han vendido en Japón, desde su lanzamiento en septiembre de 1998. Y 2 millones de japoneses no pueden estar equivocados. Este juego es la bomba, y está a punto de llegar aquí.







Eidos se encargará de hacer los honores en Europa. Y la verdad es que se han encontrado con un buen filón entre las manos: este «Dragon Warrior Monsters» no sólo ha batido records en Japón, sino que además tiene una mecánica de juego muy similar a la del "bestseller" Pokémon.

Controlas a un joven héroe llamado Terry, que salta a un extraño mundo, el Kingdom of the GreatTree (un árbol gigante, para abreviar) en busca de su hermana Milayou. Allí enseguida se encontrará el pastel: debes **capturar/localizar, criar y entrenar a todos los monstruos** que puedas (¿no os suena de algo el argumento?) y convertir al Rey en el "Monster Master" más poderoso del reinado. Sólo de esta forma conseguirás recuperar a tu hermana.

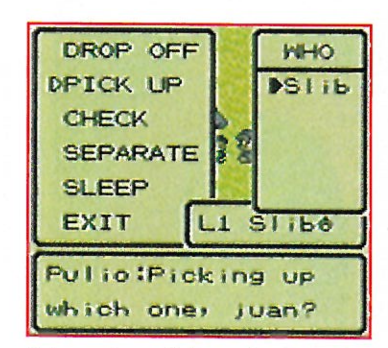
En «Dragon Warrior Monsters» esperan **diez familias de monstruos diferentes, cada una con entre 15 y 25 especies.** Haz la cuenta y salen **¡¡más de 200 especies!!** No hay pokéball para capturarlos. Se lucha contra ellos y se espera a que te pregunten si se pueden unir a tu grupo. Sólo puedes llevar tres simultáneamente, pero hay una "granja" donde los demás esperan en paz y armonía, y engullen buenas viandas. Esa es otra de las claves del juego, la alimentación de los monstruos. Según coman y se entrenen, así evolucionarán. El resultado es escalofriante: hay más de **40.000 combinaciones diferentes.** Pokémon no puede competir con eso. Pero lo cierto es que hay más similitudes que diferencias entre los dos juegos: en **el de Enix también se pueden intercambiar monstruos con el link cable,** e incluso permitir que luchen contra tus amiguetes.

El juego estará en la calle dentro de muy poco. Aunque la distribuidora, Proein, habla de marzo como fecha, es probable que lo podamos disfrutar antes. Eso sí, es posible que nos encontremos con la pega de tenerlo en inglés. ¿Estaremos aún a tiempo del milagro de la traducción?



Milayou y tú estáis a punto de iros a dormir cuando de repente la peor de las pesadillas se hace realidad: vienen los monstruos y se llevan a tu hermana.

El momento de la entrada al reino es algo confuso. Viajas detrás de un monstruo y nada más llegar ves esto...



Este es el menú de opciones, desde el que controlamos el juego. Como los diálogos, todo está en inglés.



Nuestro acompañante nos explica la historia del Gran Árbol, un reinado creado en el interior de un tronco mágico, pero de un tamaño inmenso.



El Rey nos saluda con el nombre que hayamos elegido, y se dispone a contarnos que para rescatar a Milayou tenemos que hacer de él un Monster Master.

Dragon Quest, un poco de historia

La serie Dragon Quest nació en Japón en 1986. El RPG de Enix cuajó entre el público japonés, y la segunda entrega, un año después, fue un gran éxito de ventas.

En 1989 la saga de Enix llegaba a USA, donde también obtuvo una gran respuesta. Los americanos cambiaron el nombre a **Dragon Warrior,** pero el espíritu permaneció intacto. El orden cronológico del resto de entregas fue el siguiente: Dragon Quest III salió en Japón en 1988 (para NES) y tres años después en USA. La cuarta entrega apareció en 1990 en Japón y dos años después en USA; el juego salía en un cartucho de 4 megas, en NES. Dragon Quest V fue el primer DQ de Super Nintendo. Salió en 1992 en Japón. La sexta entrega, también de Super, vio la luz en 1995 (Japón), y la que nos ocupa (Dragon Warrior Monsters) hacía su aparición en GB en septiembre de 1998 (Japón). Dos recopilaciones para terminar: un Dragon Warrior 1+2 en SNES (1992), y otra con los mismos juegos en Game Boy Color (1999) en Japón.



En septiembre de 1998, Enix sacaba la penúltima entrega de su saga en Game Boy, estrenándose en la portátil de Nintendo. La única que faltaba por unirse al juego.



Crearon una máquina de juegos: sí, el 3DO, que mantuvo a la industria en vilo durante algún tiempo. Pero el revés del mercado les reconvirtió en equipo de desarrollo. Y ahora sus Battletanx y Army Men son de lo más refrescante que se puede encontrar en N64. La noticia es que, por fin, llegan a España de la mano de Virgin.

3DO llega a España

Presentamos sus próximos juegos

BATTLETANX II:

Los escenarios del juego en 3D son sólidos y eficaces. El aspecto gráfico de esta segunda entrega impresiona de lo lindo.

Ahora la batalla también se traslada a Europa donde combatiremos en ciudades tan "gordas" como Berlín, Londres o París.

Manejaremos 12 tanques diferentes. Nueve serán completamente nuevos (entre ellos un hovertank y otro casi indestructible) y el resto procede de la primera entrega.

GLOBAL ASSAULT

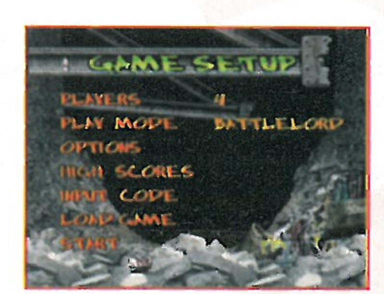




Ponte a los mandos de este tanque

Los que hayáis probado «Battletanx» (ah, pillines), encontraréis un dignísimo sucesor, divertido y más potente aún, en «Global Assault». Y los que no conozcáis de qué va la cosa, esta segunda entrega os pondrá rápidamente al día con la mecánica y maquinaria del megaéxito de 3DO. Sí, va de tanques, pero tiene mucha miga, explosiones, estrategia, modos para divertir a un orfeón entero. Saldrá en marzo. Sólo N64.

Cambiarán los escenarios y también parece que el **engine gráfico se ha mejorado bastante,** pero la esencia será la misma. Descarga de adrenalina, acción feroz y, no lo olvidéis, una buena dosis de estrategia. La segunda entrega de «Battletanx» amplía el contencioso postapocalíptico a ciudades sagradas de la talla de **Berlín, Londres o París** (además de las más reputadas en USA), donde nuestro tanque hará estragos combatiendo a las "tribus" que luchan por el control de cada ciudad. Los escenarios serán totalmente destruibles, seguro que a base de cañonazos, y los efectos serán mucho más reales que en la primera entrega, porque se ha trabajado en nuevas explosiones, efectos de fuego y humo. El motor correrá a 30 frames por segundo, lo que no está nada mal para la carga de texturas y "render" 3D que ofrece. En cuanto a modos de juego, a los cinco de la primera parte (Deathmatch, Battlelord, Annihilation, Family Mode y Campaign), añadimos un cooperativo para dos y un "Captura la bandera" de lo más emocionante.

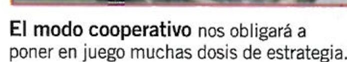


Para amantes de la variedad, se han planteado nada menos que siete modos de juego. Y todos igual de emocionantes.



La acción transcurre en el 2026. Te llamas Griffin Spade y tu misión es evitar la desaparición de la raza humana.

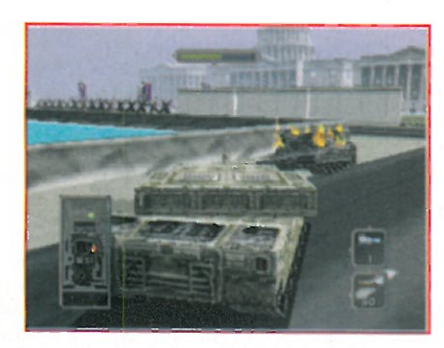




El modo cooperativo nos obligará a poner en juego muchas dosis de estrategia.



Combatiremos en 24 niveles que podremos repetir con diferentes bandas.





BATTLETANX

USA tras el Apocalipsis. Un escenario dominado por la violencia y el caos. Protagonista: tu tanque M1A1, y lo que espera es una batalla sin cuartel en la que te enfrentas con las bandas más violentas en lugares fascinantes como New York o Las Vegas. A grandes rasgos esto es «Battletanx», uno de los juegos más exitosos y mejor vendidos en USA durante 1999.



«Battletanx» no será distribuido en España. Una pena porque fue de los más valorados en USA gracias a su feroz acción, jugabilidad y modo 4P.





LLEGA 3DO

En Game Boy

Los próximos bombazos de 3DO también estarán en la portátil. Aquí tenéis los tres juegos que se preparan para Game Boy Color.

• Army Men

(Lanzamiento: finales de febrero)

Una conversión alucinante. Con **25 misiones repletas de acción,** toneladas de armas destructivas y diferentes vehículos para pilotar: jeeps, tanques, helicópteros. ¡Elimina al ejército marrón!



• BattleTanx

(Lanzamiento: principios de marzo)

En la onda de su "hermano mayor". Hay 9 bandas diferentes a las que hacer frente, y disponemos de tres tanques para combatir a lo largo de 18 niveles diferentes en 6 ciudades americanas.



• Vegas Games

(Lanzamiento: finales de febrero)

En la ciudad de los casinos, la consigna es apostar. Y en este cartucho esperan los 20 juegos más populares de estos centros de ocio: tragaperras, ruleta, blackjack, póker...



ARMY MEN: SARGE´S HEROES

Los soldaditos de plástico cobran vida

El primer juego de 3DO aterrizará en breve de la mano de Virgin. Supone el estreno de los "Army Men" en Nintendo 64, de modo que preparémonos para conocer a este ingenioso ejército, formado por soldaditos de plástico que cobran vida gracias a la técnica Plastosheen. El Sargento Hawk, líder de los comandos del Escuadrón Bravo, todo verde él y con aspecto de plastilina, es el protagonista...

En «Army men: Sarge´s Heroes» deberá rescatar a sus hombres, que fueron hechos prisioneros durante el último combate con el ejército marrón, que lidera el General Plastro. Además, Hawk ha podido saber que Plastro ha descubierto unas puertas que llevan a un mundo alternativo –nuestro mundo en realidad– donde existen armas increíblemente poderosas. La **aventura transcurrirá entonces entre los dos universos,** uno de plástico -el de los soldaditos- y otro real –el nuestro, donde el batallón no pasa de 10 cm de altura–, de forma que los **16 niveles de juego** irán desde "paisajes normales" de batalla, a un salón de una casa cualquiera, pasando por el baño y la cocina. Entre fase y fase, una secuencia animada nos explicará qué está ocurriendo y en cuál de los dos mundos vamos a jugar.

Después, antes de empezar cada nivel se nos darán las correspondientes órdenes: una **lista de objetivos, que en total suman nada menos que 40** a lo largo del juego. Que si libera a este espía, que si protege a la tropa, que si encuentra a no sé quién, que si hay unos explosivos escondidos. Todo hay que resolverlo solitos, aunque eso sí, con la ayuda del amplio arsenal que iremos encontrando y de un mapa que marca nuestra posición y la del objetivo.

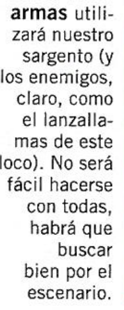
No vamos a desvelaros más, pero que sepáis que el juego nos ha sorprendido, que técnicamente no está mal y que parece divertido a tope. Ya os contaremos.











Hasta trece armas utilizará nuestro sargento (y los enemigos, claro, como el lanzallamas de este loco). No será fácil hacerse con todas, habrá que buscar bien por el escenario.

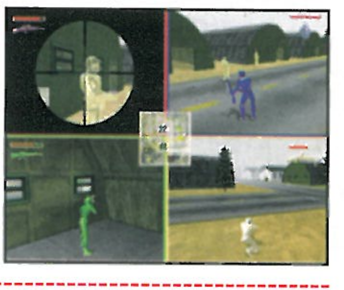


Pronto podrás participar en la batalla más original, donde los héroes son soldaditos de plástico.

También todos contra todos

*Será con un **atractivo modo multijugador** en el que plantearemos una batalla total, a cuatro bandas. Antes podremos elegir el número de impactos que hay conseguir para ganar, así como la posibilidad de luchar por equipos . Cada soldado empezará con un M-16, pero podremos encontrar armamento extra y por supuesto Medkits en cualquiera de los 8 escenarios donde jugaremos. También existe un **Family Mode,** que en realidad es un modo 4p "trucado": empiezas con unas armas determinadas. Es el modo ideal para jóvenes de 6 a 106 años.*



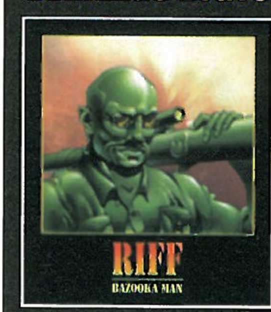


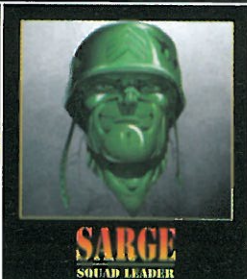






Comando Bravo (Charly)



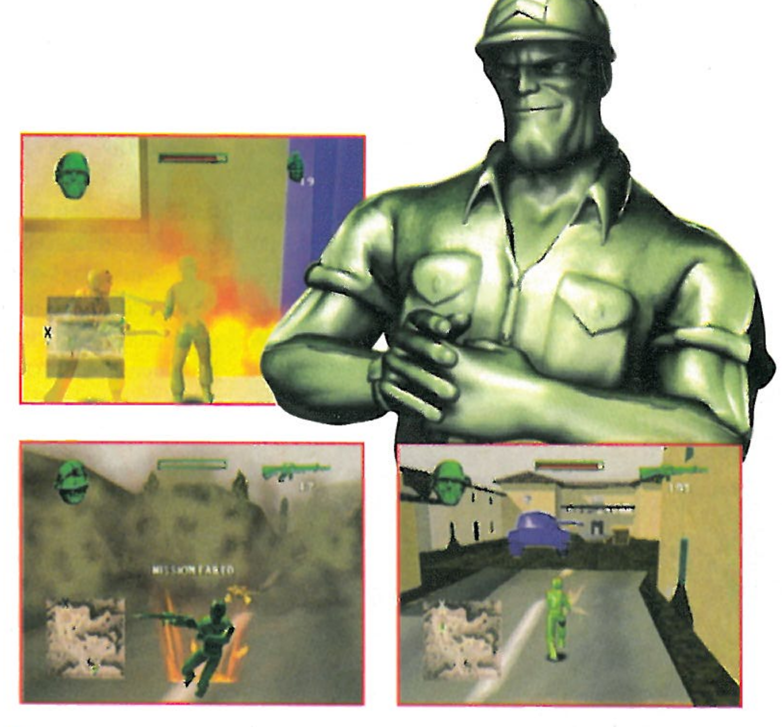


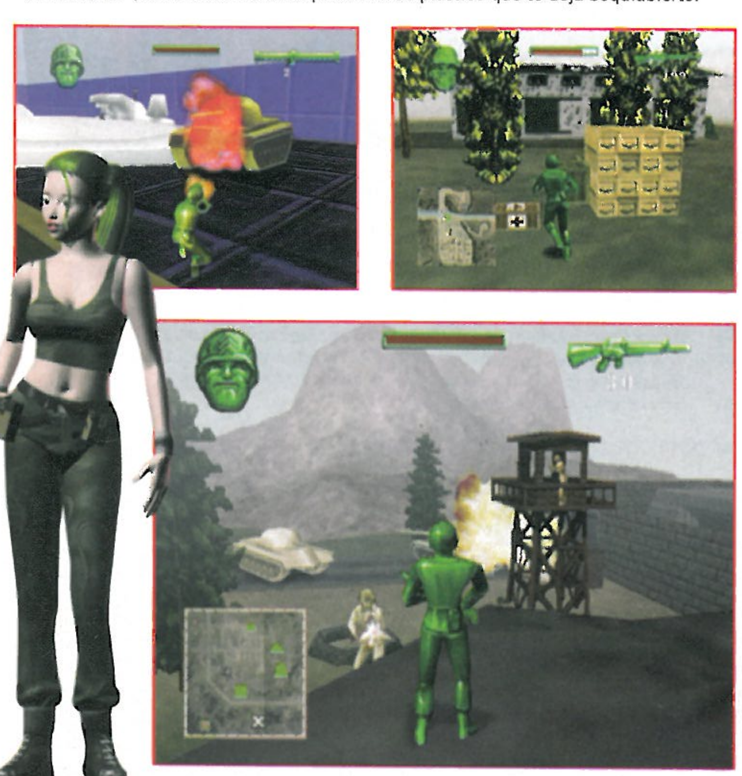


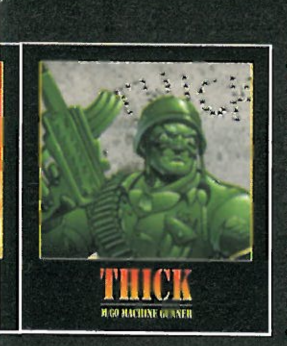




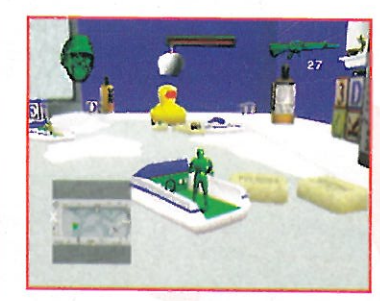
Las animaciones de los soldados son increíblemente reales. Y gracias a la técnica "Plastosheen", lucen además una apariencia de plástico que te deja boquiabierto.







Aquí tenéis a algunos de los componentes del comando Bravo, que lidera el Sargento Hawk. Uno de los objetivos es rescatarlos a todos.



En el mundo real somos unos alfeñiques totales. Como no alcanzamos ni los 10 cm, todo a nuestro alrededor parece gigantesco. Esta misión transcurre en el baño de casa, con el patito de goma.

Primero entrena; después cumple tu misión, soldado

El modo 1 jugador se divide en ***"Boot Camp" y "Single Player Campaign".*** *El primero es un* ***duro campo de entrenamiento*** *donde podrás probar las armas que usaremos en la batalla real. Deberás seguir las instrucciones y ser lo más rápido posible: sólo tienes 90 segundos. En el modo campaña, la armada marrón no te lo va a poner fácil. Tendrás que rescatar a los comandos de la Bravo Company, lo que significa 16 niveles bajo su fuego y 40 misiones que cumplir a razón de dos o tres objetivos por fase. Y por el camino la idea es menguar al ejército marrón. ¿Están claras las órdenes? ¡¡Pues a qué esperas!!*







Durante la batalla manejaremos diferentes medios de transporte. Desde un autooruga a un jeep, pasando por un tanque o un camión de mercancías. De todas formas, lo normal será ir a pie.





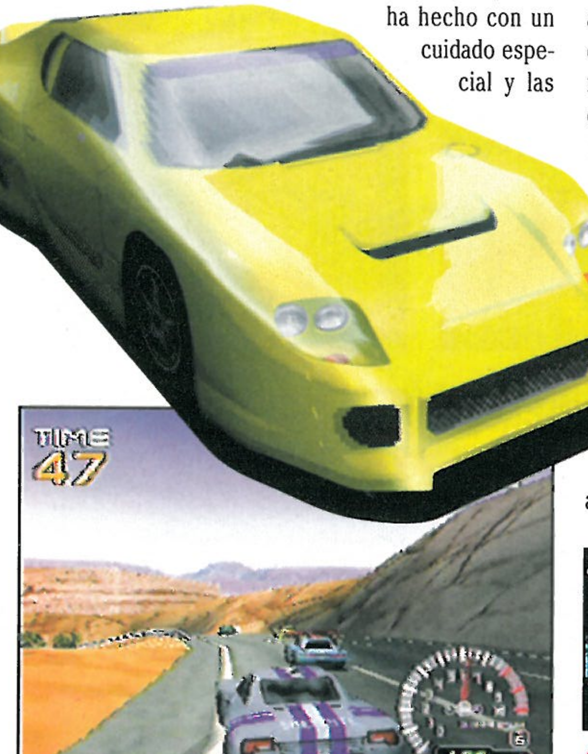


Ridge Racer 64

Nintendo también sabe hacer juegos de coches

La licencia es de Namco, pero ha sido **NST, un grupo de desarrollo de Nintendo América,** el encargado de trasladar el juego a N64. La conversión parece excelente. No sólo por que parte de un producto exitoso, sino además porque se ha hecho con un cuidado especial y las novedades saben convencer a todos. Cuando os pongáis ante el juego, descubriréis que los circuitos son el **resultado de mezclar las dos primeras entregas del original de Namco, pero aún así habrá tramos inéditos,** tramos diseñados exclusivamente para esta versión. Además se agradece la **evolución del motor gráfico,** que planta coches renderizados con un detalle de lujo, en paisajes nítidos y brillantes, con vida, sin necesidad de los 4 megas extra. A todo esto la velocidad acompaña como nunca. Despeina. Pero eso sí, **ojo con el control,** que los coches tienen el mismo comportamiento que en el original, y necesitan tanto mimo como un Fórmula 1. Acostumbraos al derrape-control, porque estará a la orden.

Por la parte del contenido, el garaje os permitirá almacenar más de **20 coches,** que habrá que ganarle a la CPU en una carrera dos para dos, y tantos trofeos como seáis capaces de llevaros en el modo Grand Prix. Habrá también un modo contrarreloj, el comentado car attack y un multijugador que resulta divertido y competitivo. Todo, señores, a partir de abril. Buen año 2000, desde luego.



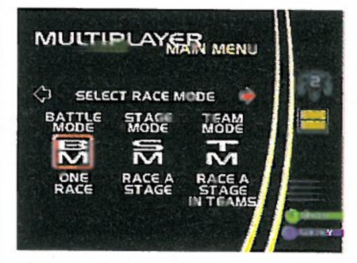


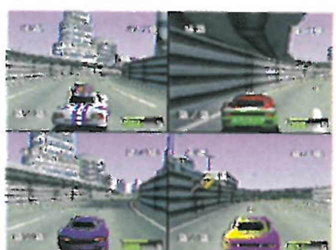
▲*En el* **garaje** *podremos disponer de alrededor de 20 vehículos. Se puede cambiar el color de cada uno.*

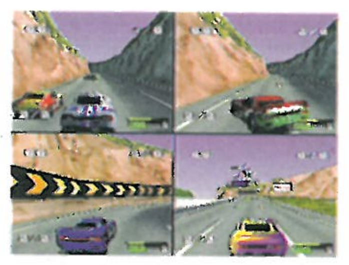


▲*El* **menú** *inicial, con la "pibita" que aparece en la intro, deja ver las opciones: grand prix, contrarreloj...*

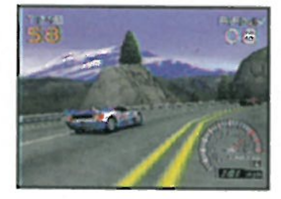
Cuatro jugadores



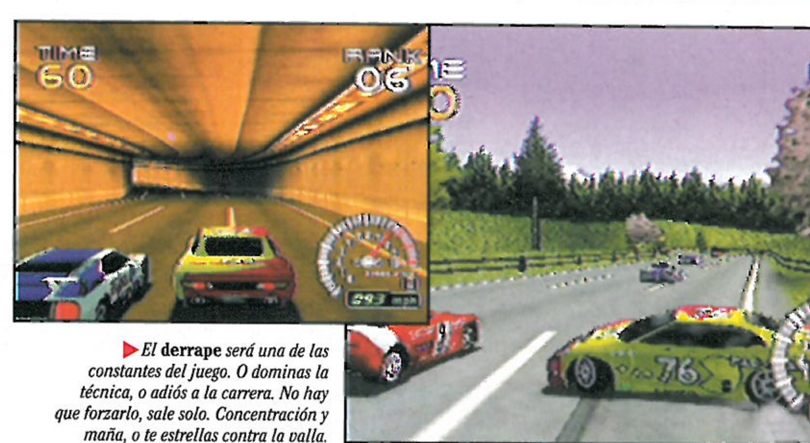




▲ **Una de las novedades** *más lucidas de esta versión es la competición a cuatro jugadores. En esta opción se abren tres modos, que nos permiten correr contra todos en una sola carrera, en un stage, o por equipos. Incluso podremos abrir un modo cooperativo para dos jugadores. En todo caso la sensación de velocidad será impresionante.*







▶*El* **derrape** *será una de las constantes del juego. O dominas la técnica, o adiós a la carrera. No hay que forzarlo, sale solo. Concentración y maña, o te estrellas contra la valla.*

Primera impresión

☺ La sensación de velocidad es impresionante, y la solidez gráfica, sin Expansion, ¡¡alucinante!!

☺ El número de vehículos (más de 20) y de circuitos aumenta el atractivo del juego.

☹ Que el modo cuatro jugadores pierda algo de calidad en los gráficos.

☹ La forma de control. Pero eso es parte del espíritu Ridge Racer, y supone que hay que practicar.

Tira de repetición



Compañía: **Nintendo - Namco** Tipo de juego: **Carreras** Lanzamiento: **Abril**

Car Attack: Gánale los coches a la CPU





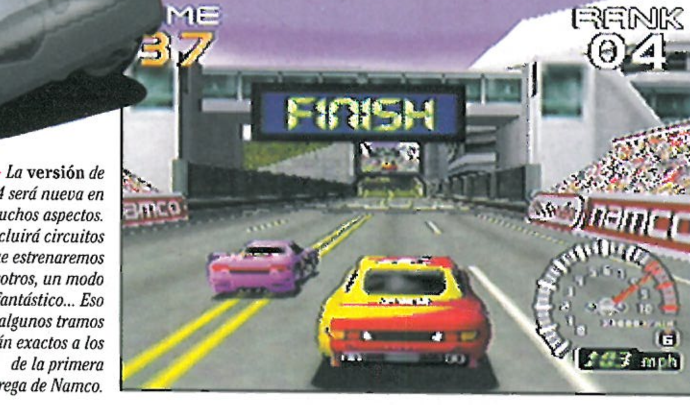

▲ **Si quieres un coche nuevo, se lo tendrás que "ganar" a la máquina.** *Pero antes debes hacerte con algún trofeo en el modo Grand Prix. Entonces se activará la opción Car Attack, y podrás competir contra la CPU, solos tú y ella, para "robarle" sus coches.*



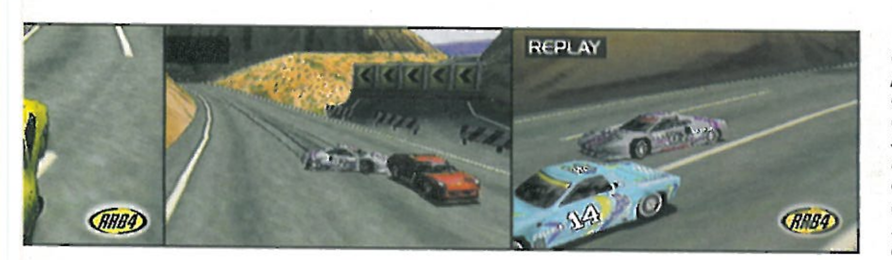
▲ *Los juegos de* **luces** *ofrecerán algo más de lo "habitual". En los túneles, los destellos de los faros asombrarán y proporcionarán sensación de velocidad.*

«RR 64» combinará las dos primeras entregas, junto a elementos originales.



▶ *La* **versión** *de N64 será nueva en muchos aspectos. Incluirá circuitos que estrenaremos nosotros, un modo 4p fantástico... Eso sí, algunos tramos serán exactos a los de la primera entrega de Namco.*



◀ **La repetición no puede faltar** *en todo buen juego (moderno) de coches que se precie. La de «Ridge Racer 64» será tan espectacular como veis en esta tira. Jugará con las cámaras a su antojo, y se ofrecerá suave y veloz como el viento. Nos ofrecerá todas las vueltas que hayamos disputado, eligiendo los mejores ángulos y vistas. Desde arriba, un zoom al techo, desde detrás. Impacta lo sólido de los escenarios y el nivel de detalle de los vehículos.*

NN.RR.
NOTICIAS RAPIDAS

[«Winback», pronto en España]

Hemos sido testigos de su desarrollo (gracias a nuestro corresponsal en Japón), y de su lanzamiento en USA, y durante todo ese tiempo nos hemos preguntado por qué nadie se decidía a traerlo aquí. Se llama «Operation:Winback», es de la compañía japonesa **Koei**, y se puede incluir dentro del género acción estratégica. Un estilo «Rainbow Six», pero cambia el comando por un solo mercenario, o soldado, o lo que sea. El caso es que este atractivo juego aparece en la lista de **Virgin**, y para nuestra sorpresa tiene como fecha **marzo**. Lo que no sabemos aún es si tendrá o no textos en castellano, pero nos hemos puesto a indagarlo.



[Novedades de Game Boy para el 2000]

La portátil de Nintendo empieza el año disparada. En ventas y en número de títulos a su disposición. Pero el 2000 no ha hecho más que empezar, y la lista aún debe engordar mucho. Y lo hará con títulos tan estupendos como los que vamos a anticiparos a continuación. Veamos, **Infogrames** va a lanzar dos como quien dice ya. Uno de habilidad, de nombre **«Marble Madness»**, clásico entre los clásicos, y dos conversiones de N64: **«Rampage World Tour»** y **«Ready to Rumble»**. Hablando de boxeo, su rival, **«Knockout Kings 2000»**, también está a punto de caramelo para GBC, nos informan desde **Electronic Arts**. **Virgin** no tiene un anuncio tan dulce: Su **«Resident Evil»** no verá la luz hasta **mayo**. Paciencia, que merece la pena. Ahora una gorda. Nintendo Acción tiene el placer de mostraros las primeras pantallas de la nueva versión para Game Boy Color de Donkey Kong. Se llama **«DK: Dinky Kong & Dixie Kong»** y está basado en la tercera entrega de la serie. Estará disponible a partir del **28 de enero** en Japón, y de momento no hay planes para una versión europea. Por último, Nintendo España nos ha pasado una planificación provisional con algunas fechas de lanzamiento. **«La Bella y la Bestia»** estará a la venta el 20 de enero, **«Game & Watch Gallery 3»** no llegará hasta marzo, y **«Wario Land 3»** aparecerá durante el primer trimestre.







[Game Boy Advance también tendrá su Zelda]

Era como un secreto a voces, pero ya tenemos la confirmación "casi" oficial. **Shigeru Miyamoto ha dicho en una reciente entrevista que ya está en los primeros stages de desarrollo del nuevo Zelda** para GBAdvance. Se estima que la máquina estará disponible a mitad de 2000 en Japón, y que podría aterrizar en USA y Europa a final de año. Zelda no será pues el primer cartucho para la nueva máquina, pero si el "gurú" hace un esfuerzo, podría estar para final de año en Japón. Cruzamos los dedos.

Track & Field

Compañía: **Konami** Tipo de juego: **Arcade** Lanzamiento: **Febrero**

Corriendo a por el triunfo

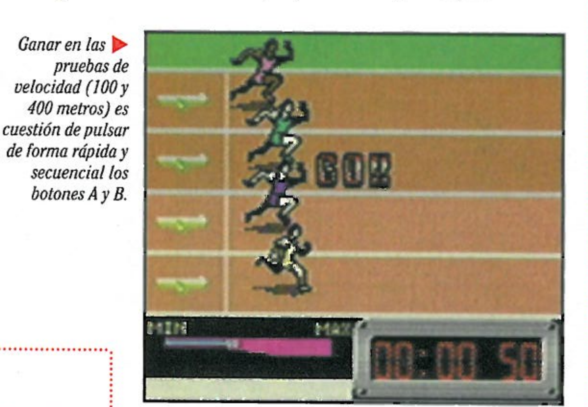
Los más viejos del lugar recordarán con cariño y un par de callosidades aquel famoso arcade de hace muchíiiisimos años, en el que primaba **pulsar las teclas alternativamente**, a la máxima velocidad posible, para ganar las diferentes pruebas deportivas. Pues ahora Konami quiere que los que no vieron aquellos tiempos tengan la mejor versión de este título. Por si aún no os habéis enterado, «Track & Field» llegará a Game Boy Color en breve. El juego incluirá **diez pruebas en las que la calidad quedará reflejada gráficamente**, en unos raudos movimientos, y, sobre todo en una **jugabilidad a prueba de bomba**. En esta versión, junto al modo arcade, tendremos la oportunidad de **vivir la vida de un deportista adolescente**. Planearemos los entrenamientos, e iremos mejorando y aprendiendo de nuestros errores para alzarnos con la victoria en los diferentes campeonatos en los que podremos participar.



▲ **El salto de altura** *desafiará nuestra habilidad y concentración.*

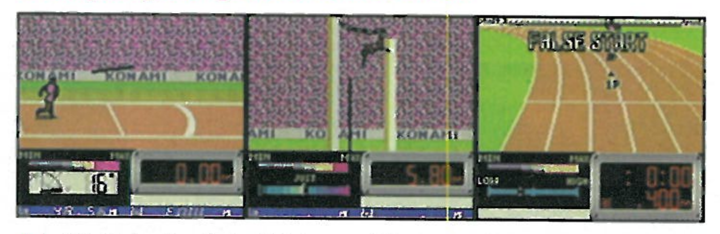


▲ **Descansar** *también es parte del entrenamiento. Si no, lesión segura.*



Ganar en las pruebas de velocidad (100 y 400 metros) es cuestión de pulsar de forma rápida y secuencial los botones A y B. ▶

No apto para patos declarados



▲ **La dificultad** *varía según el nivel de la competición, pero os podemos asegurar, pues ya hemos jugado unas partiditas, que algunas pruebas son complicadas. La dificultad viene dada por lo difícil que es "machacar" botones en una GBC. Pero, por aquí nos han dicho que con un mechero...*

Primera impresión

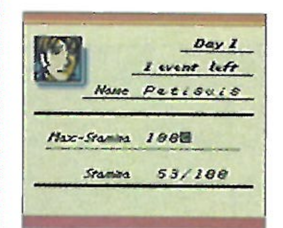
☺ Es el primer título de atletismo para GBC, lo firma la misma casa del exitoso original, y tiene una pinta...

☺ El nuevo modo career ofrece una original visión de este tipo de juegos.

☹ A la dificultad de machacar botones se une el pequeño tamaño de éstos.

☹ Esperemos que llegue traducido al castellano. El modo career lo necesitará.

El modo "Career"







▲ **¿Un juego de Rol** *basado en el deporte? Bueno, sí. La verdad es que no encontraréis un lugar por el que deambular, ni objetos que manipular, pero nuestro papel será ir aprendiendo poco a poco las técnicas de cada una de las pruebas, además de conseguir, con entrenamiento y esfuerzo, mejorar nuestras marcas. Será una visión tan realista que incluso tendremos que cuidar nuestro nivel de stress.*

Vigilante-8 2

Compañía: **Activision** Tipo de juego: **Conducción** Lanzamiento: **Febrero**

Vuelven los pirados del volante

Seguro que os acordáis de él. Era ese juego de coches en el que los protagonistas eran una panda de tíos raros, y que gustaban de **descacharrarse los vehículo recíprocamente a base de disparos, misilazos**, y aplastamientos, si se daba el caso. Pues dentro de poco tendremos por aquí su segunda parte. Volverá a ser igual de bestia, aunque contará con mejoras como un total **18 vehículos, 10 nuevos personajes** sacados de los años 70, y alguno que otro del futuro. Y cada uno de ellos tendrá que cumplir diferentes objetivos en el modo para un jugador, aunque ya sabéis que el que pega es el multijugador...



▲ **Las carreras** *nos llevarán por lugares como el desierto o una fábrica.*



▲ **Todos los vehículos** *podrán mejorar su armamento cogiendo ítems.*

Primera impresión

☺ Contará con 18 vehículos y añadirá nuevas armas que potenciarán el nivel de devastación hasta el límite.

☺ Sí, la primera versión ya era divertida para un solo jugador. Pero ahora las misiones se han adaptado a cada conductor. Habrá para rato.

☹ El caso es que la sensación de velocidad no estaba demasiado conseguida en el primer título. Si se ha usado el mismo motor gráfico...

☹ ¿Será capaz de desbancar al actual rey de la espectacularidad al volante, «Destruction Derby 64»? Desde luego, tendrá que esforzarse.



▲ **Las partidas multijugador** *serán el punto más destacado de «V-8 2».*



▲ **Derrapes y choques** *inundarán los circuitos de nuestras Nintendo 64.*



▲ **Incluso podremos transformar** *nuestro coche en un vehículo futurista.*



Metal Gear

Compañía: **Konami** Tipo de juego: **Acción** Lanzamiento: **Marzo**

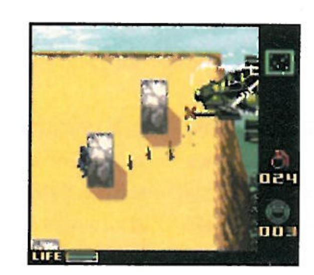
Con Hideo Kojima al frente...

El creador de «Metal Gear» está supervisando personalmente el "viaje" a Game Boy, así que es de esperar lo mejor.

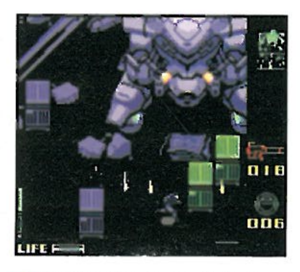
El argumento de "Ghost Babel" está inspirado en el MG lanzado en **1987 para MSX.** Debes localizar el Metal Gear, un superarma, y destruirlo. Para eso debes evitar soldados y sistemas de seguridad a lo largo de **13 fases** en las que esperan diferentes objetivos y un jefe final que te va a poner a caldo. Konami está trabajando con mucho mimo todo el proceso de conversión, pero está poniendo especial interés en las **animaciones.** Quieren que rompan, que tenga un altísimo nivel visual. Así, podremos arrastrarnos bajo ciertos obstáculos y a través de tuberías; y también escondernos en algunos lugares del decorado, como arbustos o dentro del agua.

El cotizado **VRMode** está también incluido en el cartucho. Se trata de una especie de entrenamiento, que se compone de **180 stages.**

Por último, Mr. Kojima diseña un modo para **dos jugadores simultáneos,** con ayuda del cable link. Pero aún es demasiado pronto...



▲ *Menos mal que algunos objetos nos servirán de* **parapetos**, *de lo contrario ya estaríamos muertos...*



▲ **Metal Gear** *es el superdestructor que da nombre al juego. ¡Está armado incluso con misiles nucleares!*

Primera impresión

☺ Que incluya 180 misiones VR diseñadas específicamente para Game Boy Color: unas en plan puzzle y otras con estrategia y acción.

☺ La llegada de caras nuevas junto a la presencia de características de las versiones originales de 32 bits. Una mezcla explosiva.

☹ Que aún ande más o menos al 70% de desarrollo en las oficinas de Konami. Si no saben cuándo estará listo para Japón, imaginaos cuándo lo sacarán aquí: ¿en marzo?

☹ Esto no lo sabemos, pero por si acaso: no nos gustaría nada que saliera sin traducir, hala.

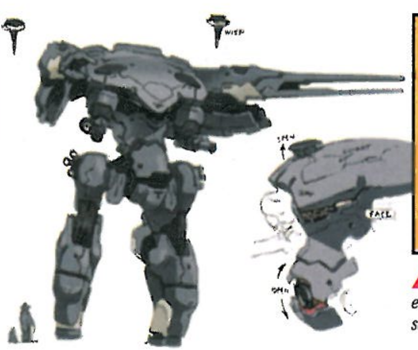


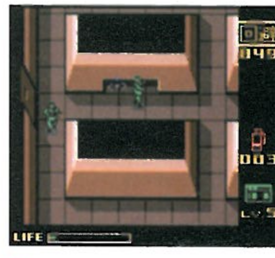
▲ **Las secuencias** *de animación serán uno de los apartados más sorprendentes debido a su alta calidad.*

Caras nuevas



▲ **La historia** *de «MG: Ghost Babel», a pesar de estar inspirada en el juego de MSX, contará con personajes completamente nuevos como Chris Jena, Black Arts, Slasher Hawk, Pyro Bison...*





▲ **La alarma** *saltará cada vez que un enemigo nos vea. Lo importante será saber ocultarse a tiempo.*

▲ **Arrastrase por el suelo** *será nuestra única alternativa en algunas zonas. Pero Solid Snake se hace a todo.*

PGA Tour Golf

Compañía: **Infogrames** Tipo de juego: **Golf** Lanzamiento: **Marzo**

El golf es así, hoyo a hoyo

El título de Infogrames es el único juego de golf con la **licencia oficial de la PGA**, lo que da por hecho jugadores reales y circuitos oficiales. Sobre los jugadores, os contamos: **más de 60, desde Sergio El Niño a Nick Faldo,** pasando por estrellas de otros tiempos. Y en cuanto a los campos, cinco europeos (leed por favor el pie de foto de la derecha) perfectamente recreados, hoyo por hoyo, búnker a búnker, parece que con un **perfeccionismo obsesivo.** No en vano estamos ante el primer gran simulador de golf que va a salir para Nintendo 64, y el esfuerzo ha merecido la pena, desde luego.



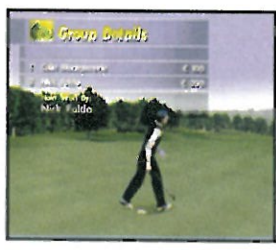
◀ **Más de 60 golfistas** *de todos los tiempos, y cinco circuitos oficiales recreados con todo lujo de detalles. Se trata de los campos de Quinta do Lago, Druids Glen, Kungsangen y K Club, en Portugal, Irlanda y Suecia.*



▲ **El apartado gráfico** *será tan fino como el realismo de la simulación.*



▲ **Un comentarista** *de la BBC, Peter Allis, será el encargado de la narración.*



▲ **Los jugadores** *virtuales serán como los de verdad. En todo.*

Primera impresión

☺ Jugar con el Niño y estrellas del golf de todos los tiempos.

☺ El engine gráfico dejará muy atrás a otros juegos de golf. Los efectos sonoros serán de bandera.

☹ Que al final no termine siendo para todos los públicos, como proyectan los desarrolladores.

☹ Que el golf no le guste a todo el mundo. Parece tan bueno, el juego.

F-1 Racing Championship

Compañía: **Ubi Soft** Tipo de juego: **Carreras** Lanzamiento: **Marzo**

Primeras imágenes de los nuevos F-1

Llegan de la mano de **Ubi y VideoSystem**, fruto del acuerdo que firmaron hace unos meses para poner en marcha la nueva entrega de la saga «F-1 WGP». De este «F-1 RC» para Nintendo 64 se ha encargado el **equipo de desarrollo de Ubi en Marruecos**, con la consigna de hacer la **simulación más perfecta** jamás publicada. Aquí tenéis los primeros esbozos, en los que destaca el **detallado modelado** de los coches, por supuesto con las texturas basadas en los bólidos de la temporada 99. En cuanto a documentación, habrá **11 equipos reales, los 22 coches** que han participado en la última temporada y 16 circuitos oficiales, incluyendo el nuevo de Malasia. De jugabilidad os podemos contar que se ha trabajado en un **nuevo motor de IA** y que estrenaremos un **"modo escuela"** para mejorar nuestras habilidades. Tendremos más información en los próximos números.




▲ *Los rivales serán más* **agresivos** *y competitivos que nunca.*



▲ *Los* **fondos** *de cada circuito serán modelados según el entorno genuino. Harán más creíble la carrera.*



▲ *Este es el coche de* **Martínez de la Rosa.** *¡Al fin españoles en un F-1!*



▲ **Los gráficos** *nos harán sentir que estamos corriendo un GP de verdad.*

Primera impresión

☺ El **aspecto gráfico** será más sólido que nunca. Los efectos de luces y sombras nos harán sentir en plena competición.

☺ El nuevo motor de IA y los nuevos modos de juego animarán mucho más esta nueva entrega.

☹ Es demasiado pronto para juzgar aspectos negativos: tan sólo hemos visto las imágenes que tenéis aquí delante. De todas formas, si se trata de pedir algo, queremos que haya más diferencias con los «F-1 WGP» anteriores.

También en GB





▲ **«F-1 RC»** *Game Boy estará también listo en primavera, y como veis su aspecto promete bastante. De hecho se ha fabricado un motor de juego absolutamente nuevo.*

Winter Games

Compañía: **Konami** Tipo de juego: **Deportes** Lanzamiento: **Febrero**

Un «Track & Field» en la nieve

La **nieve** ha sido la excusa perfecta para regalarle a la Game Boy un divertido cartucho de deportes de invierno. **Ocho competiciones** diseñadas al más puro estilo «Track & Field» (que también veréis en estas páginas), en las que la jugabilidad ocupa espacio preferente. **Salto de esquí, eslálom gigante, snowboard, bobsled,** son algunas de las pruebas. El sistema de participación es sencillo. Se elige entre campeonato o modo challenge. El primero es una especie de olimpiada en la que luchamos por la medalla de oro, en el segundo escogemos prueba. A pesar de la mecánica "machacateclas", con variaciones según la competición, ganar no será fácil. Divierte, pero tendréis que practicar mucho. La cosa se anima con gráficos y animaciones que le van al pelo al cartuchito.



▲ *En el* **descenso** *sólo tendremos que ocuparnos de pasar entre las banderas.*

Cómo se juega





▲ **Machacando los botones** *de la Game Boy. Así se juega en los 8 eventos deportivos que incluye el cartucho. A+B a toda prisa para avanzar, y después pulsar lo que convenga en el momento correcto. Sí, superdivertido.*

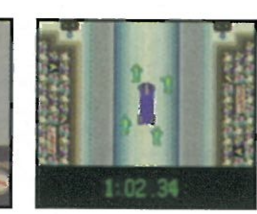
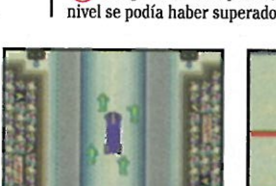
Primera impresión

☺ El genial sistema de juego: machacar botones, tan simple.

☺ La jugabilidad y el nivel de diversión, ambos por las nubes.

☹ Que siempre nos parezca que hay muy pocas pruebas.

☹ Los gráficos acompañan, pero el nivel se podía haber superado.


◀ **La prueba de patinaje** *será de las más reñidas. Esta vez se trata de machacar teclas, pero con cierto ritmo y ajustándonos a las barras que veis en la parte inferior.*



GUÍA MAESTRA POKÉMON
¡HAZTE CON ELLA!
POR LOS EXPERTOS DE
Nintendo Acción
GUÍA PARA SER EL MEJOR ENTRENADOR
Mapas de todos los niveles
Información de los 150 Pokémon
Estrategias para Entrenadores
Los mejores trucos multijugador
POR SÓLO 695 PTA
NINTENDO ACCIÓN
GUÍA DE MAESTROS POKÉMON
POKÉMON
GUÍA MAESTRA
SOLUCIÓN COMPLETA
Acaba el juego
¡Hazte con todos!
Vence a los jefes
Curiosidades
Trucos especiales que no conseguirás en otro sitio.
8 426239 040150 00003
DESCUBRE LOS SECRETOS DE POKÉMON
¡TODOS LOS SECRETOS Y CURIOSIDADES!
¡TODOS LOS TRUCOS PARA ACABAR EL JUEGO!
¡TODAS LAS HABILIDADES DE LOS 150 POKÉMON!
HOBBY PRESS
YA EN TU QUIOSCO POR SÓLO 695 PTAS.
Si no encuentras esta guía en el quiosco puedes pedírnosla llamándonos de 9:00h. a 14:30h. o de 16:00h. a 18:30h.
a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o enviando un e-mail a suscripcion@hobbypress.es

Nuclear Strike

Compañía: **THQ** Tipo de juego: **Combate Aéreo** Lanzamiento: **Enero**

¿Podrás evitar la amenaza nuclear?

La saga Strike hace su debú en Nintendo 64. En esta penúltima entrega de la serie de Electronic Arts (hubo después un Soviet), hacen de **malos un grupo de terroristas con cabeza nuclear incluida** y amenaza de iniciar la tercera guerra mundial. A lo largo de **15 escenarios** debemos atajar el problemilla, no sin antes dejarnos unas cuantas vidas en cumplir las correspondientes misiones de cada fase. La cosa va por ejemplo de **escoltar a un espía, de liberar ciudades enteras, de acabar con antenas de transmisión o de rescatar prisioneros.** Todo sucede en un fantástico **mapeado 3D** en el que las diferentes superficies aparecen realistas al máximo, bañadas en unas texturas increíblemente suaves y detalladas (con opción de resolución "media" si tienes Expansion Pak).

La acción tiene **más de shooter que de simulador.** Del helicóptero Apache, que es el transporte estándar, sólo hay que preocuparse por cambiar de dirección y por disparar (ametralladora y tres tipos de misiles). Él solito regula la altura, incluso aparece un pequeño punto de mira al acercanos a algún enemigo, que cambia de color indicándonos su estatus. Pero no todo será disparar, desde luego. Necesitaremos **dosis de estrategia y rapidez de ideas** (habilidad sí, también) para triunfar aquí. Por lo pronto que sepáis que el fuel se gasta, las municiones se agotan y el fuselaje no lo resiste todo. Si ocurre, vistazo al mapa y a localizar repuestos. Y tampoco se termina el juego con el helicóptero: hasta **diez vehículos pondrá a nuestra disposición el comando Strike.** Desde un hovercraft a un Harrier, pasando por un poderoso tanque o un jeep.

Cerramos la operación comentando las mejoras que se han hecho en el sistema de navegación: se acabó lo de perderse en el mapeado. **Una brújula nos indicará hacia dónde nos estamos dirigiendo.** ¿Cómo?, ¿qué no sabes orientarte con una brújula? Acabáramos...

▲ *En la segunda misión, unas* **carabelas** *del futuro intentan bombardear nuestro Apache.*



▲ *Las* **explosiones** *serán constantes a lo largo del juego. Casi siempre habrá que detonar algo.*

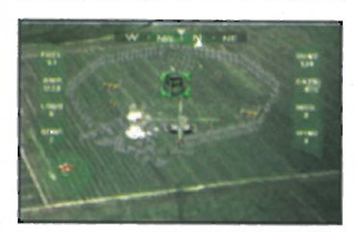


▲ *La* **brújula** *nos tendrá informados en todo momento de la dirección que tomamos.*

Busca y recoge









▲ **También en el mapa** *tendréis acceso a la situación de enemigos, fuel, armamento y fuselaje (para resistir los impactos). Para recoger lo que convenga, basta colocarse encima del objeto en cuestión (lo mismo para rehénes y espías) y del Apache saldrá una cuerda de salvamento. Se sube y punto.*

Primera impresión

☺ El trabajo de los escenarios. Están muy cuidados, bien ambientados y detallados.

☺ La combinación estrategia-acción tiene ritmo y ofrece una fórmula bastante adictiva.

☹ Cuesta un poco coger el tranquillo al control del Apache. Y eso que es un arcade total...

☹ Que ya ha pasado mucho tiempo desde que el juego original saliera a la luz...



▲ *Ahí está el* **hovercraft** *que tendremos que pilotar después, cuando lo indiquen las órdenes desde comandancia.*



▲ *El nivel de* **detalle** *de los escenarios significa un cuidado trabajo de diseño.*



▲ *Bajo ciertas construcciones, se puede encontrar* **armamento** *y fuel.*

Abajo a la izquierda podéis ver un ▶ **radar** *de situación, que nos permite identificar diferentes enemigos, ítems...*

No pierdas de vista el mapa...



▲ **En la pantalla de información,** *a la que se accede pausando el juego, podéis ver en qué punto de la misión estáis y hacia dónde debéis dirigiros. Cada vez que cumpláis un objetivo, de nuevo deberéis visitar el mapa. Los puntos que antes aparecían dispersos y flasheantes, ahora descubrirán su verdadera ubicación.*



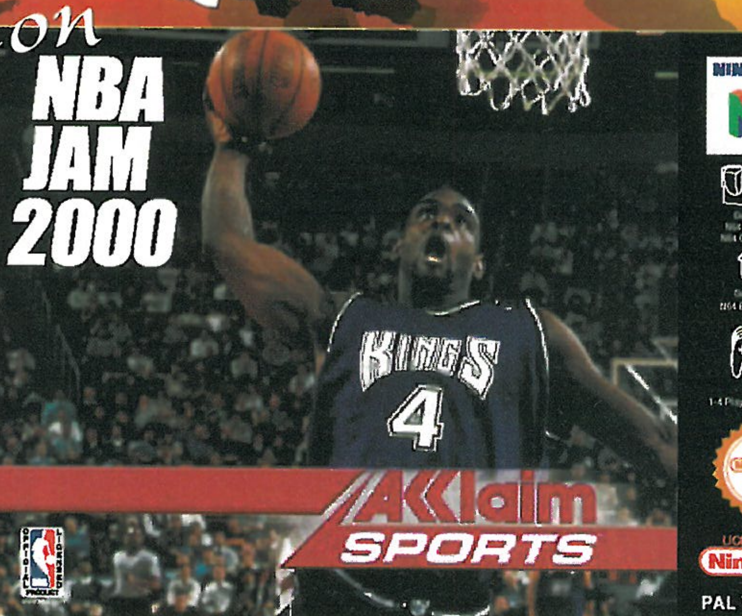


▲ *No controlamos la* **altura** *del Apache, así que dedícate a disparar y a buscar.*

◀ *El* **punto de mira** *indica la energía que le queda al enemigo. Amarillo, rojo y...*

DISFRUTA HACIENDO GANAR A TU EQUIPO

Con

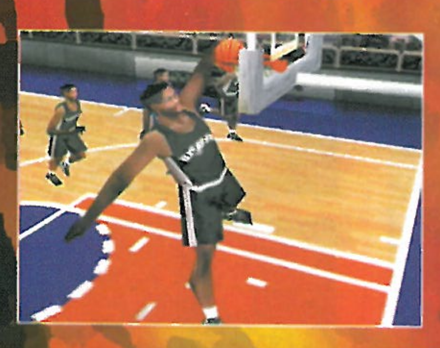


The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks copyrighted designs and other forms of intellectual poperty of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be used in whole or in part without the prior written consent of NBA Properties, Inc. 1999 NBA Properties, Inc. All rights reserved.

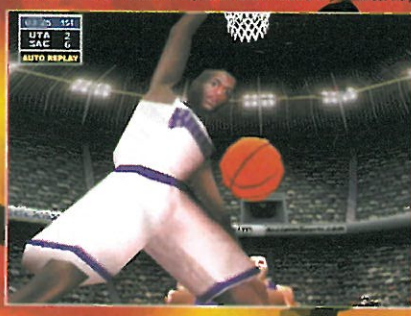
PARTICIPA EN EL SEGUNDO CAMPEONATO DE VIDEOJUEGOS NBA ORGANIZADO POR:



Akklaim

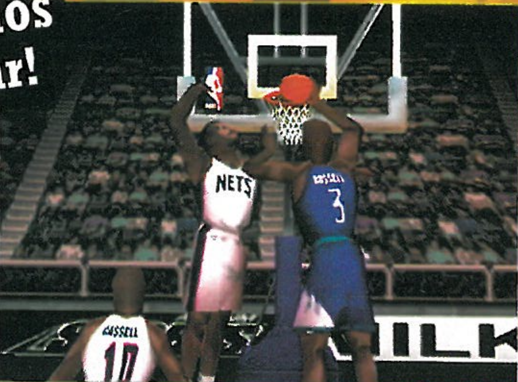


Desde el día 1 de Enero hasta el día 15 de Marzo de 2000





¡Cientos de premios sólo por participar!



Busca las bases en las páginas de Revista Oficial de la NBA de los meses de Enero, Febrero y Marzo de 2000.

LOS 48 MEJORES JUGARÁN LOS TORNEOS FINALES EN LOS RESTAURANTES HARD ROCK DE MADRID Y BARCELONA LOS DÍAS 1 Y 8 DE ABRIL.

CON LA COLABORACIÓN DE











NINTENDO64











Toy Story 2

Compañía: **Activision (Traveller Tales)** Tipo de juego: **Plataformas** Lanzamiento: **Marzo**

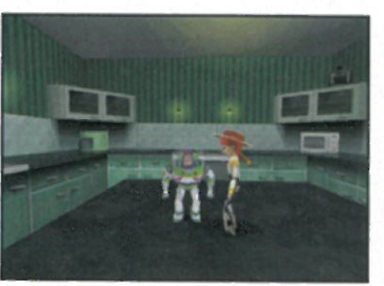
¡Hacia el infinito y más allá! (Segunda parte)

Woody, Buzz Lightyear, Mr. Potato y la factoría de juguetes ideada por **Disney y llevada a las pantallas con gran éxito por Pixar,** (uf, dejadnos respirar), ya tiene pie y medio en Nintendo 64 (en las europeas, en las yanquis hace tiempo que tiene los dos). Cortesía de Activision y por obra de las manitas de Travellers Tales, «Toy Story 2» nos pone en la "piel" de **Buzz, el héroe espacial, con objetivo liberar a su amigo el vaquero** que, como en la película, ha sido secuestrado por un coleccionista de juguetes.

La aventura empieza en la **habitación de Andy, un entorno 3D de lo más sólido** en el que lo primero que brillan son las monedas y después un extraño robot que no deja de dar vueltas por la alfombra. Por ahí no me das, robotijo. Ese traje debe tener poderes, Buzz, pero de momento no parece que podamos hacer mucho. Sin embargo, saliendo a la derecha de la habitación, Rex, nuestro primer amigo cibernético y jurásico nos dará las primeras pistas: **te puedes subir a las ramas de esa planta; busca lugares con una X y pega un bote: saltarás como un muelle; aquello de allí se puede empujar;** si saltas y pulsas A harás un doble salto que te permitirá auparte; y otras cosas por el estilo que nos cuenta **Rex y las cajas con interrogantes** que encontraremos por el camino.

La idea es hacerse con una serie de monedas pizza a razón de cinco por nivel. **Lo interesante es cómo conseguirlas:** una recolectando las monedas que están por las habitaciones, otra trayéndole no sé qué al Potato, otra más corriendo contra un coche RC (o sea, participando en minijuegos), otra... Vaya, que hay asunto para rato, y que la jugabilidad parece de tirón, sólida y con un buen control.

Además, gráficamente desde luego mejora la incursión de «A Bug´s Life», donde los de Activision no se han estirado lo más mínimo. Los **diez niveles** que esperan aquí darán mil vueltas a los de los Bichos, recordándonos escenas de la película. Y hablando de la peli, **voces y sonidos estarán también en el juego.** O sea que prepárate para los diálogos de Tom Hanks, que eso sí que mola...





Llegamos *al interior de la cuna por los cielos, y nos vamos disparando antes a los "anclajes" con el láser, haciendo que baje la vallita de protección.*



Rex. *El tiranosaurio con mejor corazón (y peor cerebro) del mundo. No duda en ayudar a Woody.*

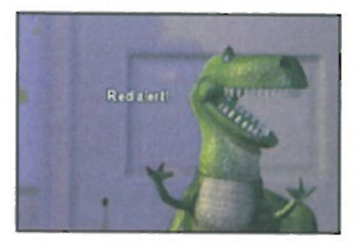
Woody. *El vaquero amigo de todos, que descubre que es una estrella de la tele... ¡raptado! ¿Es este el final de Woody?*

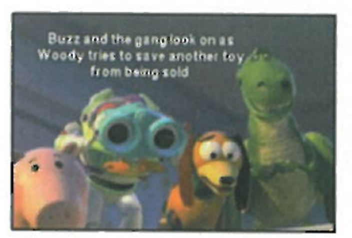
Interacción total

▲ **Buzz no vuela,** *así que tenemos que ayudarnos del entorno para alcanzar ciertos lugares (donde se encuentran los premios gordos). Nos darán pistas al respecto, pero bueno, podremos escalar troncos, utilizar las "cruces blancas" como un trampolín, mover el cubo para auparse...*

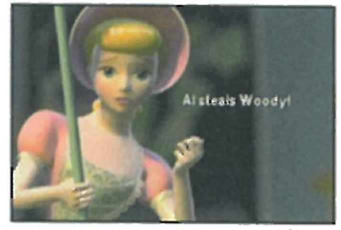
Así empieza todo

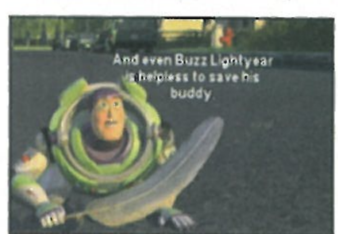












▲ **El argumento del juego** *corre parejo al de la película. La historia, eh, el resto más o menos, pero no se puede comparar. Pues eso, al principio, Woody es secuestrado por un coleccionista de juguetes que se ha dado cuenta del valor del vaquero. Aprovechando que Andy, su dueño, se ha ido a un campamento, Al se lleva a Woody ante la mirada de sus compañeros. Buzz es el que reacciona más aprisa y sale como una centella para evitar que se lleven a su amigo. El intento es en vano, pero ahora le toca hacer todo lo posible para encontrarlo, y eso se llama carrera de obstáculos.*



Buzz Lightyear. *El héroe por excelencia. Fiel, leal, valiente, rápido de ideas. Siempre al frente de una buena aventura. Es el protagonista absoluto del juego.*



«Toy Story 2» será una de las películas del 2000, y el juego no quiere irle a la zaga. Será un éxito.





Hay una moneda pizza para ti *si consigues ganar al coche de radiocontrol en una simpática carrera de tres vueltas alrededor del coche más grande. No hay tanta desventaja, en realidad el coche RC está un poco mal de pilas y...*

Los ítems



Los ítems más importantes *son las monedas "pizza". Hay cinco por nivel, pero no todas se "encuentran": algunas hay que ganárselas. Otros ítems que veremos por ahí serán por ejemplo más potencia para el láser, pilas que nos recargan la energía cuando hace falta, y monedas que regalan vidas extra. ¿Veis la que está en la pantalla de arriba? Pues ésa es de las de vida por el morro.*



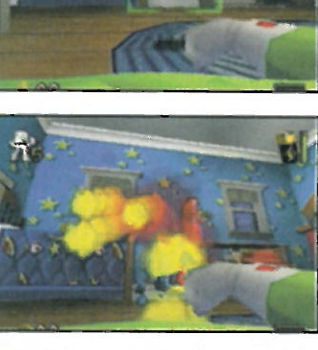




Rex *nos dará unas cuantas valiosas pistas cuando nos lo encontremos al salir de la habitación de Andy.*

A láser limpio





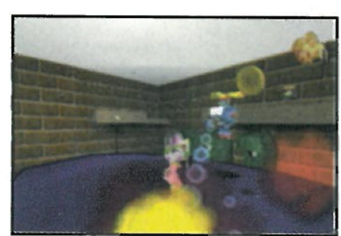














Buzz va equipado con un láser *de autodefensa que funciona perfectamente. Con el botón R accederemos a la vista subjetiva, después el gatillo hará aparecer un útil punto de mira y por fin el botón B fundirá los plomos a los robots malos y pesados.*

Primera impresión

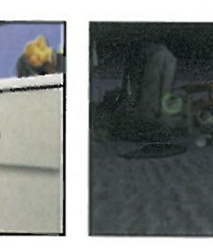
☺ La jugabilidad parece muy bien llevada, con una una mecánica que exige exploración y minijuegos a partes iguales.

☺ El sonido no está nada mal. Se ha utilizado audio del filme, incluso hemos oído por ahí alguna que otra vocecilla de los actores.

☹ El aspecto gráfico es mejor que «A Bug´s Life», pero no parece que hayan tirado la casa por la ventana.

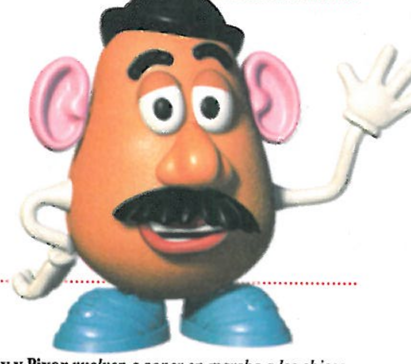
☹ Hemos notado molestas ralentizaciones cuando Buzz está cerca de un mueble, por ejemplo, o de un objeto más grande.

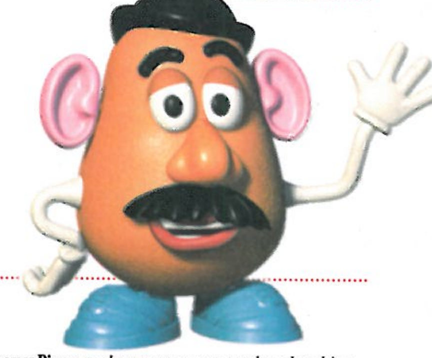






Un héroe *tiene que utilizar muchas habilidades para sobrevivir. Entre ellas, estos saltos con tirabuzones.*





La película: se avecina un nuevo éxito de Disney







Disney y Pixar *vuelven a poner en marcha a los chicos de Toy Story en una segunda entrega que promete batir los astronómicos records de la primera. Por el momento en USA se está comiendo a todos los rivales, y en marzo, cuando se estrene por aquí, hará lo propio con el resto de la cartelera. La peli esta vez nos invita a acompañar a Buzz Lightyear y sus juguetes amigos en busca de Woody, que ha sido raptado por un febril coleccionista de juguetes. Están los de siempre, y hay muchas caras nuevas que pronto conoceréis.*



Nintendo ha reunido a tus personajes favoritos en un sólo cartucho para hacerte disfrutar de toda la emoción de los juegos de lucha. Participa en este original torneo averiguando **quién es cada uno de los personajes** y gana uno de los 40 Super Smash Bros que regalamos.

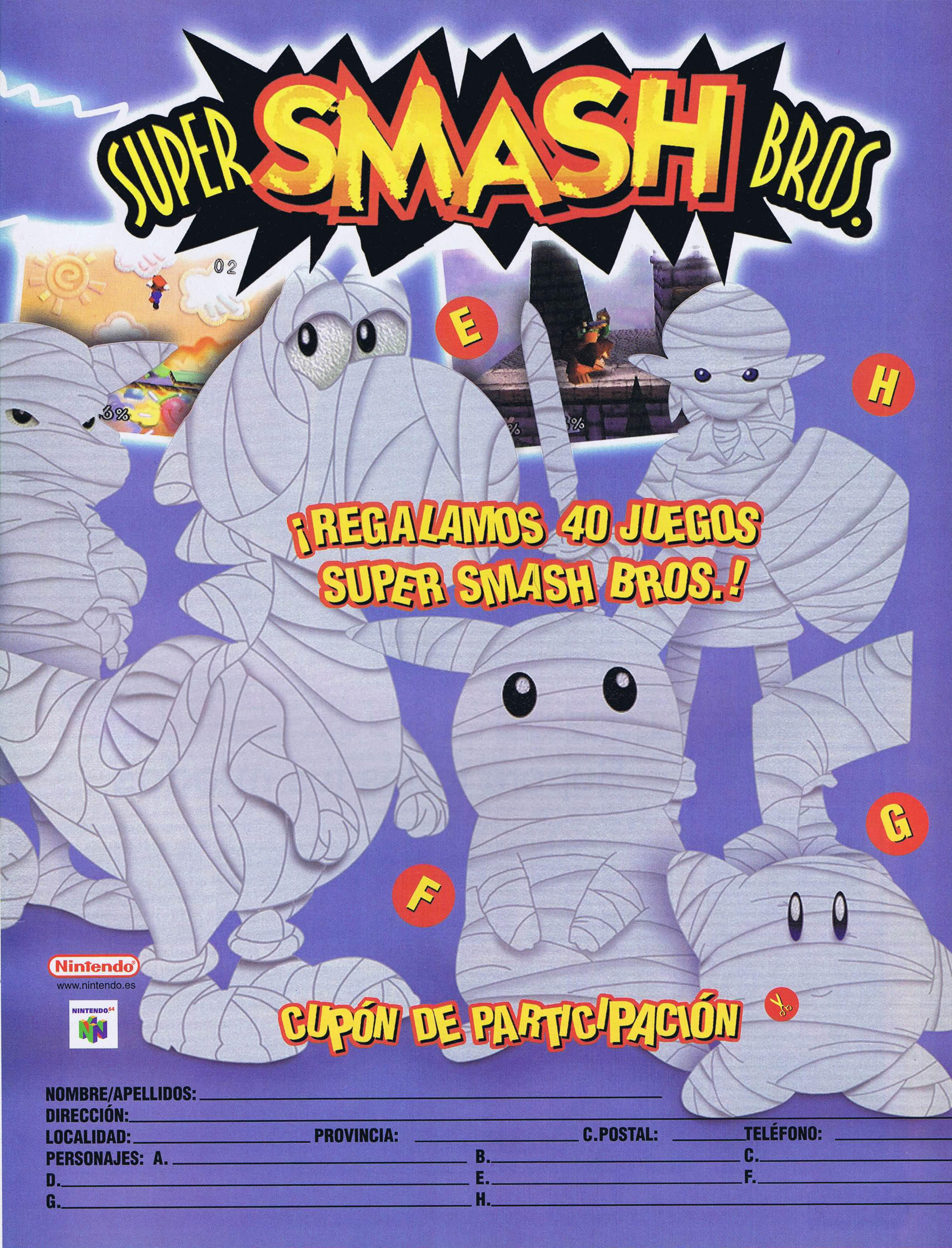






BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: «CONCURSO SUPER SMASH BROS».
2. Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se extraerán CUARENTA que serán premiadas con un cartucho de "SUPER SMASH BROS" para Nintendo 64.
3. Sólo podrán participar los lectores que envíen su cupón entre los días 17 de Enero y 23 de Febrero de 2000.
4. La elección de los ganadores se realizará el 28 de Febrero de 2000 y sus nombres se publicarán en el número de Abril de la revista Nintendo Acción.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS.


SUPER SMASH BROS.
E
H
¡REGALAMOS 40 JUEGOS SUPER SMASH BROS.!
G
F
Nintendo
www.nintendo.es
NINTENDO64
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
NOMBRE/APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
LOCALIDAD:
PROVINCIA:
C.POSTAL:
TELÉFONO:
PERSONAJES: A.
B.
C.
D.
E.
F.
G.
H.

Aún quedan supervivientes por la comisaría de Racoon. En una situación como ésta, todo el mundo se hace amigo enseguida, y, efectivamente, estos personajes nos ayudarán en la aventura. Incluso alguno de ellos se prestará a que lo controlemos durante un ratito. Y otra cosa, cuidadito con los infectados por el G-Virus...

Resident Evil 2

Supera todos tus **miedos**

NINTENDO 64
CAPCOM-VIRGIN
AVENTURA DE TERROR
512 MEGAS
DOS PROTAGONISTAS
BATERÍA: SÍ

información del juego

1 JUGADOR — CONTROLLER PAK — RUMBLE PAK

Precio 13.990 PTA



Que sí, que ya ha llegado. Si pensabais que la cosa se alargaría hasta el día del juicio final, podéis respirar tranquilos porque ya está aquí. **Capcom se ha encargado de adaptar su aventura más aclamada a la potencia de Nintendo 64, y les ha quedado...** pues, de miedo, claro, cómo no (estaba cantado).

Pues tampoco asusta tantuaaaaargh! ¡por Dios!

Hemos hablado de su argumento varias veces, así que lo resumiremos a lo bestia: Racoon City está "hasta la bola" de zombies, y a nuestros protagonistas no se les ocurre otra cosa que ir a "darse un rulo" por allí. Ejem... Bueno, es algo más complejo, pero eso lo iremos descubriendo a medida que avancemos en el juego, a base de balazos, cuchilladas, o lo que haga falta. Lo que importa es que los numerosos zombies y demás criaturas enrarecidas por el G-Virus no nos abracen mucho.

Aunque en un principio el juego pueda parecer un shoot'em up algo rarillo, al llegar a la comisaría todo cambia. En este grandioso edificio deberemos orientarnos con ayuda de mapas, ir consiguiendo llaves para recorrer todas su habitaciones, recoger información escrita y hablada (todavía queda gente viva por ahí), nuevas armas, munición... **Se convierte en una aventura en toda regla,** pero con unos alicientes muy especiales. No os vamos a contar los entresijos (y gallinejas) del juego, pero debéis saber que un zombie no está muerto hasta que se mancha el suelo; que el refrán de "cría cuervos..." se cumple a rajatabla; que las tablas, efectivamente, se pueden rajar y romper a puñetazos, y que no serás tú quien las rompa... Y todos estas situaciones son completamente inesperadas, es decir, que, como si de una película de terror se tratase, **os daréis unos sustos de los de tragarse el cojín sin tener hambre ni nada.**

Donde no debéis tener miedo es en el apartado técnico. Si decimos perfecto, nos pasamos, pero la escasa poligonalidad de los personajes, los movimientos -más suaves que los de la antigua versión del juego-, **el intachable sonido Dolby, el FMV...** en resumen, TODO, contribuye a que os sintáis protagonistas de principio a fin. Eso sí, **deberíais saber algo de inglés** para poder disfrutarlo a tope...



En los decorados encontraremos diferentes escritos que irán aclarando la enrevesada historia de «Resident Evil 2».



Gracias a ellos, podremos saber ciertos detalles que nos permitirán, por ejemplo abrir esta caja como si fuese de zapatos.


Las escenas de FMV (Full Motion Video) se van intercalando en el juego. Si pasa algo importante, lo verás en este formato.




He aquí una de esas situaciones de pegar la barbilla al mando. Si los zombies pueden romper tablones, seguro que pueden cargarse un espejo a estornudos...


Debemos manejar un ordenador para abrir todos los itinerarios de la comisaría.


Introduciendo la tarjeta correcta, oiremos que algunas puertas se desbloquean.


Los mapas de cada zona muestran todos los lugares existentes. Haceos con ellos.


Sí, estamos buscando entre la basura, es que hemos visto... ¡premio! Munición extra.

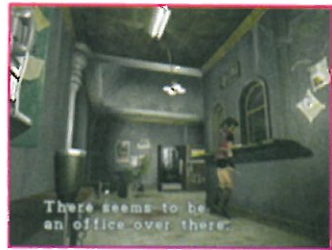
Mirad que os lo tenemos dicho. Si veis a un señor caminando entre las llamas y sin decir "¡ay, ay, ay! cómo quema", mejor no os acerquéis a él, que es de los malos. Pero vosotros, nada... "to'l mundo es güeno".





El mito ha llegado con mejoras en varios aspectos: gráficos, sonido, duración...









La comisaría de Racoon es bastante especial. Además de ser inmensa y bastante liosa (anteriormente debió ser la mansión de algún descabalado colono de riqueza efímera) tiene unos accesos de lo más inoperante. Pero también veremos lugares típicos como la sala de interrogatorios, con su espejo opaco, el aparcamiento o los calabozos.

Claire y Leon, Leon y Claire







***Escoger protagonista** no es una decisión puramente estética. **Leon está equipado con un mechero,** lo que le permite encender fuego en algunos lugares de Racoon City. **Claire, en cambio, lleva una ganzúa** que abrirá todos los cajones cerrados para Leon. Además, **las armas son compartidas.** Por ejemplo, si cogéis una escopeta de un lugar determinado con Claire, cuando juguéis la segunda parte con Leon, no encontraréis nada en ese mismo lugar.*











Los acertijos son una parte importante de la aventura. En ciertos lugares, como la fuente del hall, o el busto griego, encontraremos enigmáticos mensajes (en inglés, claro). Si los interpretamos y actuamos en consecuencia, seremos premiados con llaves y otros objetos importantes.





Los arcones se encuentran en apacibles habitaciones en las que es seguro que no hay ningún enemigo. En ellos podéis guardar cualquiera de los objetos que os sobren. Si jugáis en el modo normal, encontraréis además tres sprays de primeros auxilios. Muy útiles.

Las calles de Racoon









Para quien no se haya dado cuenta, toda esa gente que se acerca nada más empezar, no viene a felicitarnos el año, sino a comernos los higadillos. ***No tengáis piedad y descargad vuestro arma sobre ellos.*** *Pero solamente a los que os asedien, ya que las calles de Racoon están hasta los topes de zombies, y* ***no es muy buena idea agotar la munición al principio*** *del juego. Correr y esquivar, ésa es la máxima en las calles.*



En lugares cerrados como el bus, no se pueden esquivar enemigos. Dispara, pues.



Estos zombies parecen...¿Qué haces ahí, en medio del "PAMsillo" como un "PAMfilo"?



A veces nos tocará subirnos a una escalera para alcanzar algunos objetos.







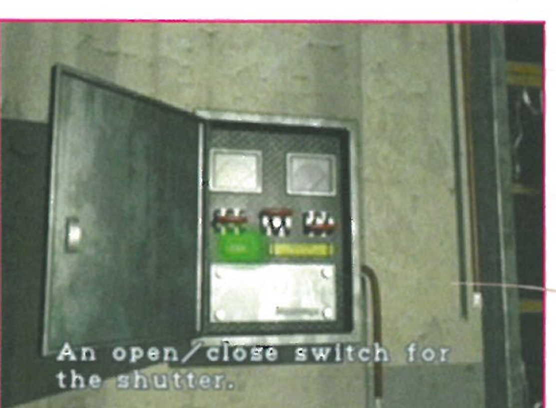




A veces no vemos nada porque un zombie lo tapa todo. Túmbalo y ceguera curada.



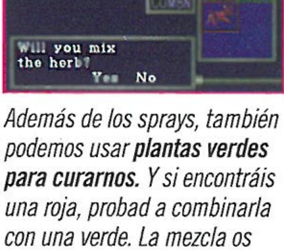
¡UARGH! ¡LA MADRE QUE...! No os peguéis a las ventanas, de verdad... (buf)



Para manipular los dispositivos que se ocupan de abrir o cerrar a cal y canto las ventanas, necesitaremos un trozo de cable. Habrá que encontrarlo primero...

Las plantas





Además de los sprays, también podemos usar ***plantas verdes para curarnos.*** *Y si encontráis una roja, probad a combinarla con una verde. La mezcla os recuperará por completo.*





El fuego provocado por el accidente del helicóptero nos impide pasar a ciertas habitaciones, así que es nuestro deber apagarlo, aunque sea reventando un depósito de agua... En «RE2» no hay que preocuparse por romper algo, total, ya está todo roto...



Si estás mal de energía, tu personaje irá más despacio. Date maña al esquivar.

Las miradas de Leon no son infundadas. Algunos zombies "reviven" al acercarse.

«Resident Evil 2» es un homenaje al cine de terror. Encontraréis todos los "sustos" que queráis, y un ambiente de tensión que se puede cortar.



Aquí Leon hace de psicólogo barato. Con lo guay que era Chris Redfield, hombre...

Buenas tardes





Si al entrar en una habitación parece que hay una fiesta de cumpleaños, decid buenas tardes y liaros a tiros con todos. Los invitados caerán al suelo de pura risa, y así cuando volváis a pasar no tendréis problemas.



Las tomas de cámara varían según el momento. Ahora nos vamos de Lickers...



Pasar a cuchillo a los zombies no siempre es un peligro. Si el zombie ya lleva tres tiritos encima y está en el suelo, lo más seguro es que muera asestándole dos cuchilladas. Es una buena manera de ahorrar munición.

El Análisis

GRÁFICOS 96

Sin necesidad de Expansion Pak, veréis las imágenes más impresionantes de N64. Lo único raro es que aún se note algún polígono...

MOVIMIENTOS 93

Sólo se mueven los personajes, pero lo hacen con total realismo. Aún así, no es perfecto. A veces se aprecian temblequeos de polígonos en los zombies normalitos.

SONIDO 97

El Dolby Surround hace que este apartado, en melodías y efectos, sea lo mejor que hayáis oído. Si no fuera por las voces en inglés...

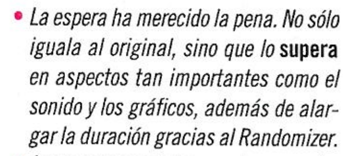
JUGABILIDAD 93

El control sólo puede ofrecer algún problema al comenzar. Después, todo es saber defenderse contra los zombies... y el inglés.

ENTRETENIMIENTO 97

Tanto la emoción como el espectáculo están asegurados, y además el Random alarga una eternidad su duración.

TOTAL 96



- *La espera ha merecido la pena. No sólo iguala al original, sino que lo* **supera** *en aspectos tan importantes como el sonido y los gráficos, además de alargar la duración gracias al Randomizer.*
- *Aunque,* **comparado** *con otras aventuras como "ShadowMan", se queda bastante por debajo en el desarrollo de la historia.*
- *Además no es precisamente barato. Era algo que ya nos imaginábamos, pero casi* **14.000 pts** *...*
- *Recomendamos* **encerraros** *en una habitación, a oscuras, con una tele enorme y el sonido a tope.*

Los Lickers y el dominio de la lengua

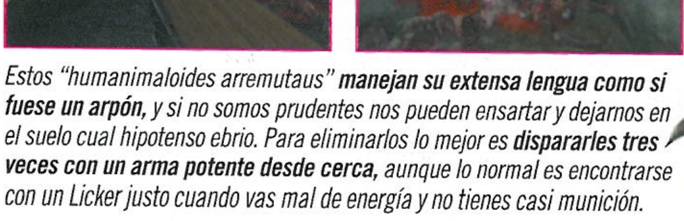












Estos "humanimaloides arremutaus" ***manejan su extensa lengua como si fuese un arpón,*** *y si no somos prudentes nos pueden ensartar y dejarnos en el suelo cual hipotenso ebrio. Para eliminarlos lo mejor es* ***dispararles tres veces con un arma potente desde cerca,*** *aunque lo normal es encontrarse con un Licker justo cuando vas mal de energía y no tienes casi munición.*



Roadsters

Descapotables a lo loco

En el modo Trophy, hay que pagar por la inscripción y se empieza en categoría C (baja cilindrada). Se trata de ir ganando carreras para hacerse con un dinerillo que permita comprar un coche mejor y pasar de categoría.

NINTENDO 64
TITUS
CARRERAS
96 MEGAS
10 CIRCUITOS
BATERÍA: SÍ



Fórmula 1, superturismos, coches de rally... pero aún no lo hemos visto todo en juegos de carreras. **Titus nos invita a conducir un roadster,** que están de moda y tienen un aspecto superapetecible. Son **deportivos descapotables** de dos plazas, cochecitos con un montón de "glamour" y precios a la altura. Aquí hay un montón (más de 30), perfectamente reproducidos aunque no todos con las marcas oficiales. Están el Audi TT, el SLK de Mercedes, el MX-5 de Mazda, en fin, la plantilla de tus sueños, elaborada con un **detalle gráfico realmente asombroso.** La misma sensación, por fortuna, continúa en los circuitos, también tratados en **alta resolución (sin Expansion Pak)** y con vida fuera de las pistas. ¡Adiós al vacío de escenarios de Lamborghini!

La potencia es cuestión de dinero

El sistema de juego incorpora un **modo Trophy**, que nos da la oportunidad de empezar desde abajo, con el roadster más baratillo y la posibilidad de trucarlo en un garaje anexo. La cosa va por temporadas; hay **seis carreras cada año** y una serie de dólares en juego con los que también se paga la cuota de inscripción. Si no ganas no cobras, y sin dinero no se puede mejorar el coche (turbos, motor nuevo, suspensiones) y menos aún aspirar a un modelo superior.

En carrera, las sensaciones son muy buenas. **El juego reacciona con brío y el engine se desplaza rápido y suave.** Técnicamente no se le puede poner reproche alguno, aunque cojea un poco en el control, que exige que vayamos siempre "sobre raíles" penalizando cualquier pequeño descuido.

En el apartado jugable, la fórmula Trophy empieza atractiva pero la falta de nuevos circuitos (aunque 10 no es mal número) hace que la diversión decaiga, y por otro lado acabas pensando que cinco vueltas son muchas vueltas, más aún cuando el recorrido es lo suficientemente largo. ¡Peligro, puede cansar! Aunque tampoco es cuestión de encender las luces de freno. El incentivo es generoso y está muy bien envuelto. Recompensa obtener nuevos coches y probar sus sensaciones. Es la clave de un juego que convencerá a los fans de los buenos juegos de autos.



Repeticiones espectaculares



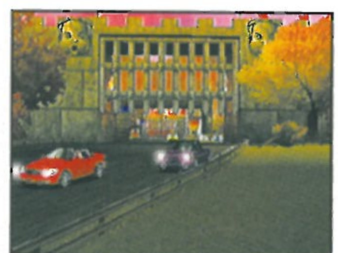






Escenarios con vida y mucha calidad





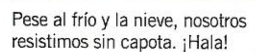


*En estos circuitos da gusto conducir. No sólo por el **estupendo trabajo de diseño,** sino porque además tienen vida. Llueve, nieva, se hace de noche, deja de llover, aviones sobrevuelan la carretera, hay gente, rayos de luz que entran por la grieta de la cueva...**Y sí, son preciosos.***





Los efectos están a la última. La lluvia nos deja contemplar una estela de agua desde las ruedas, que le da al juego un necesario toque de realidad.



Pese al frío y la nieve, nosotros resistimos sin capota. ¡Hala!


Participan ocho roadsters en la carrera. Y son cinco vueltas.

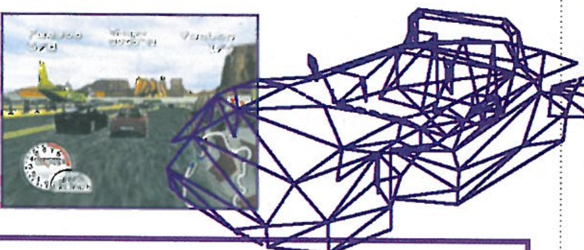

En los boxes podremos cambiar los neumáticos: seco, mojado...


Los buenos fans de los juegos de coches sabrán apreciar éste.




La calidad del diseño de los coches es alucinante. Quizá estemos ante el juego de coches más bonito para Nintendo 64.










Si quieres disfrutar como un loco del juego, pon en marcha la repetición cuando termines la carrera...









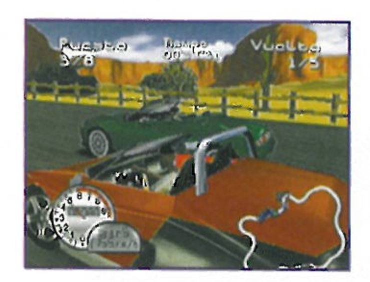








Más de 30 roadsters ha conseguido incluir Titus en el juego. Algunos tienen licencia y otros sólo la imagen, pero lo que importa es que su aspecto es increíblemente detallado, y que hay tantos que uno no sabría por cuál decidirse. Cuestión de dinero...





Elige piloto entre los 8 candidatos, todos muy modernos y déjate ver. Es lo propio cuando se conduce un descapotable, ¿no? ¿Y a quién elegir? Bueno, al que más te mole, porque sus IA son por el estilo (no así las de los rivales, que van creciendo).

El Análisis

GRÁFICOS
93

Alta resolución sin memoria extra. Los coches aparecen muy bien detallados y los fondos son absolutamente sólidos y están "llenos".

MOVIMIENTOS
89

La sensación de velocidad arrastra al jugador, aunque el movimiento de los coches es algo brusco. Por el contrario, el scroll es hípersuave y no hay problemas de ralentización.

SONIDO

70

Acompaña la acción, pero está por debajo de la calidad del resto. El rugido de los motores es más zumbido que lo dicho.

JUGABILIDAD

90

Sólo la pequeña pega del control, que te obliga a no cometer ningún fallo. En ese sentido es muy simulador, aunque tenga filosofía arcade y se deje manejar perfectamente.

ENTRETENIMIENTO

90

El modo Trophy es un hallazgo, pero tienes que jugar mucho y calcular bien tus inversiones para poder hacerte con uno de esos cochazos de miles de dólares.

TOTAL 90

- *La mecánica garantiza* **duración,** *pero también cabe que te aburras un poco por el camino. Aguanta un pelín, la recompensa lo merece.*
- *Los* **roadsters** *son las estrellas del juego: por supuesto también lo bien plantados que aparecen en pantalla.*
- *La* **sensación de velocidad** *es muy buena, y los escenarios lucen llenos de cosas y muy sólidos.*
- *Las* **animaciones** *son un poco bruscas, y el control no permite un solo fallo.*

Pásate por el taller







Con el dinero que ganes, podrás ***comprar desde un motor nuevo a ruedas específicas*** *para cada clima en el garaje del juego. Tú eliges: mejoras tu coche, o ahorras dinero para comprarte uno nuevo.*



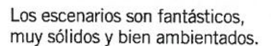
Las condiciones climatológicas pueden variar durante la carrera: pronto escampará...



La vista subjetiva (con o sin retrovisor) nos regala escenas de lo más emocionante.

Conducir uno de estos coches ya ha dejado de ser un sueño, sólo al alcance de unos pocos. Titus nos da la oportunidad de pilotar una de estas maravillas.





Los escenarios son fantásticos, muy sólidos y bien ambientados.



Ganar es cuestión de coger el aire al coche y al asequible control.



Podemos cambiar el color del bólido antes de empezar a correr.



El Spider de Renault es uno de los más de 30 roadsters disponibles.



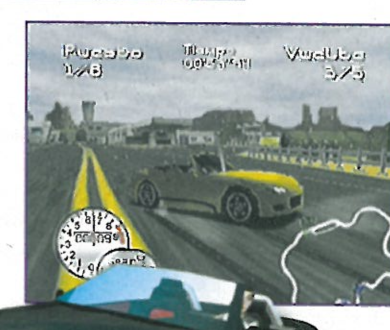




El nivel de detalle de los coches es sorprendente. Aquí vemos incluso las letras de la matrícula, además de apreciar las distintas texturas del vehículo.

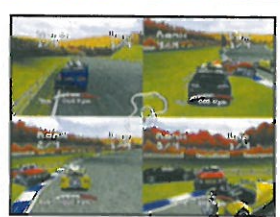


Los efectos de luz sólo están a la altura del nivel de competición y desafío del juego. La mecánica es casi tan impresionante como el tratamiento gráfico.



Cuatro volantes







El modo 4 conserva el tamaño de los coches, la sensación de velocidad y es muy divertido. Eso sí, se pierde algo de detalle.

Hemos reunido para ti LAS MEJORES GUÍAS DE NINTENDO 64 en dos libros que no te podrás perder



1.- «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» 795 Ptas.

SUPER MARIO64
Guía imprescindible de 36 páginas para conseguir las 120 estrellas. Incluye trucos y curiosidades.

TUROK: DINOSAUR HUNTER
Destripamos los 8 niveles del juego en una guía de 36 páginas que no deja dinosaurio vivo.

KILLER INSTINCT GOLD
Todos los golpes, combos y movimientos de los 11 luchadores. ¡¡Con trucos!!

SHADOWS OF THE EMPIRE
Localizamos todos los "challenge points".

PILOTWINGS 64
Cóctel de trucos y secretos para disfrutar como nunca del vuelo.

GOLDENEYE 007
25 páginas con trucos, consejos y mapas para no fallar en la misión.

MARIO KART 64
Analizamos uno a uno los circuitos del juego en 18 floridas páginas.

BLAST CORPS
Explicamos cómo superar cada fase en 11 páginas.

LYLAT WARS
15 páginas con los trucos y claves para llegar sin demasiados problemas al final.

MORTAL KOMBAT TRILOGY
6 páginas con todos los combos y fatalities.

DIDDY KONG RACING
12 páginas llenas de mapas y trucos para acabar el juego.



2.- «Guías Completas para Nintendo 64» A la venta en tu quiosco por sólo 795 Ptas.

TUROK 2
Te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura más impactante de tu vida en una superguía de 24 páginas.

LEGEND OF ZELDA
Guía RÁPIDA y PRÁCTICA de 30 páginas para llegar al final sin muchas complicaciones. Todos los trucos y tácticas a tu disposición.

V-RALLY 99
Analizamos los circuitos, y descubrimos las claves para ganar el Mundial.

BANJO-KAZOOIE
¡¡Encuentra todas las piezas de puzzle y acábate el juego sin problemas!!

DUKE NUKEM 64
Cómo sacar partido de los niveles secretos y cómo meterle caña al enemigo final.

MISSION:IMPOSSIBLE
29 páginas con las claves para ser el espía perfecto. Con esta guía, seguro que no se te escapa ni un detalle. Trucos incluidos.

F-1 WGP
15 páginas con claves y trucos para ser el piloto más rápido y llevarte el premio de carrerilla.

MORTAL KOMBAT 4
Kombat Kodes, trucos, secretos, todas las llaves de los luchadores¡¡para alucinar!!

YOSHI'S STORY
Tácticas para que no se te escape ni una fruta.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI
Te contamos dónde están todos los atajos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
Cóctel de trucos para pasártelo en grande.

FORSAKEN
Todas las misiones y rutas, con pelos y señales. Se acompaña de trucos de lo más interesante.

¡¡Con cientos de trucos para los mejores juegos!!

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2)

Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express

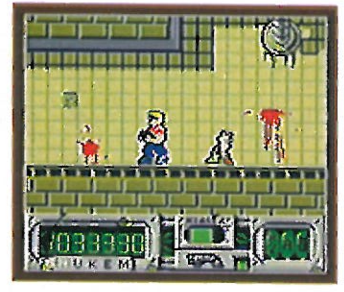
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Fecha y Firma



Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47

ES UNA PUBLICACIÓN DE HOBBY PRESS



La esencia, el ambiente que pudimos apreciar en títulos anteriores se ve reflejado aquí por medio del humor y, bueno, el gore. Un Duke que se desmorra, un enemigo roto...

GAME BOY COLOR
GTINTERACTIVE-TORUS
SHOOT'EM UP
8 MEGAS
16 NIVELES
BATERÍA: SÍ

información del juego



Precio **5.990** PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS — 90

Van más hacia un estilo cómic que realista. Los trabajados decorados están llenos de detalles, y los enemigos lucen bastante bien, aunque algunos son confusos. Mucha sangre.

MOVIMIENTOS — 84

Cada una de las animaciones de Duke consigue hacerse creíble, aunque no sorprender. Sin problemas de scroll, pero con parpadeos cuando aparecen unos cuantos enemigos en pantalla.

SONIDO — 90

Los efectos convencen. Se incluyen voces digitalizadas para Duke, y hasta oirás recargar el arma tras una tanda de disparos. Las distintas melodías acompañan la acción con acierto, pero sin alardes.

JUGABILIDAD — 93

En cuanto a control, es admirable. Manejar a Duke es un placer incluso pilotando vehículos. Tiene una buena curva de dificultad, y además está traducido al castellano para enterarse bien del desarrollo.

ENTRETENIMIENTO — 88

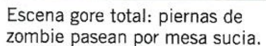
En realidad no es muy largo, pero la gran cantidad de secretos, la variedad de armas y enemigos, y sus tres niveles de dificultad, ofrecen cartucho para rato.

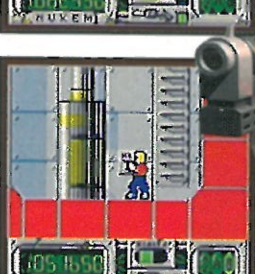
TOTAL 90









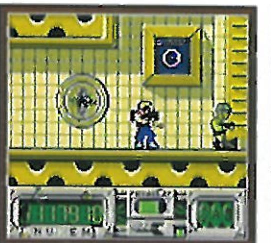




Es más fácil advertir el humor de Duke con textos en castellano.

Escena gore total: piernas de zombie pasean por mesa sucia.

Para seguir con la acción habrá que usar alguna que otra llave.





Duke Nukem

Es **acción,** es **humor,** es...¡Duke!

Quien no conozca a Duke, que levante la mano. Bien, como todos estamos enterados de por dónde van los tiros, habrá que puntualizar que la versión para Game Boy Color no usa vista subjetiva ni de tercera persona (como hemos disfrutado en el reciente «Zero Hour»). **Utiliza scroll multidireccional para los decorados, vista lateral,** como la mayoría de los juegos de 8 bits, y un montón de sprites que dan forma a enemigos, objetos y protagonista. Dicho esto, veamos qué da de sí este shoot'em up.

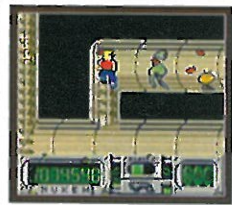
Se nota que es Duke

Tras una introducción de lo más hilarante (en castellano, recordemos), el cartucho deja en nuestras manos a un **pequeño Duke** que, en un principio, tiene más bien poca "chicha". Vamos avanzando por diferentes habitaciones, subimos escaleras y cogemos algún que otro refuerzo, mientras nos libramos **a disparo limpio de los pocos enemigos** que nos acosan. Pero pasada la primera fase (casi de práctica), el juego va ofreciendo unos **retos a la habilidad cada vez más complicados.** Habrá que empezar a medir saltos, ahorrar municiones de las armas más contundentes (si conseguís un bazooka veréis la contundencia), y explorar los escenarios palmo a palmo (ya sea subiéndose a tejados de apariencia inalcanzable, o atreviéndose a tirarse por algún hueco en el suelo del decorado) para encontrar llaves de acceso y refuerzos especiales. **El desarrollo es cada vez más adictivo,** y la búsqueda de lugares secretos, mucho más tentadora. Y todo gracias al **buen control, los variados e inteligentes enemigos,** y un toque de gore y humor del que sólo los productos Duke Nukem saben salir bien parados.

Así, aún sin ser una maravilla técnica (los parpadeos son algo normal), es de lo **más movido** que encontrarás en GBC.

Si se mueve, ¡dispara!







*Un punto a favor de la jugabilidad es la **gran variedad de enemigos** que encontramos. Desde **babas saltarinas**, hasta soldados, sin olvidar zombies, científicos, robots... Podremos ver hasta **32 enemigos diferentes.** Ahí es nada.*



Flik hortelano

Flik puede convertir cualquier semilla en la planta que quiera. *Sólo debe coger el ítem correcto para hacer brotar setas, plantas, dientes de león...*









En el hormiguero la oscuridad inunda el escenario, y los enemigos, como este gusanazo que nos asedia, no nos dejan corretear alegremente por los túneles. Pero, con un buen zumo de bayas...



A Bug´s Life

Al fin llegó la **cosecha**

Tras añito y pico de su estreno en los cines, la hormiga Flik ha querido pasear su cuerpo serrano por nuestras Nintendo 64. En realidad el juego no ha sufrido el paso del tiempo, pues tiene exactamente el mismo desarrollo que sus anteriores versiones para otras plataformas, y además, un buen nivel gráfico. Pero hay otros aspectos que...

Espacios abiertos, libertad total, facilidad suma...

Entre las virtudes de «A Bug's Life» se cuentan el **aceptable apartado gráfico**, que muestra unos personajes iguales a los que podemos ver en la película, la trama paralela al film, que nos lleva por los mismos y cuidados parajes, y un protagonista muy desenvuelto. Flik corre, salta, se desliza con el trasero, lanza bayas, cultiva semillas con destreza mendeliana... no defrauda. La variedad y velocidad de desarrollo es buena, pero... sencillamente, **es demasiado fácil**. Si no te paras a recoger todos los ítems extras, puedes llegar a la quinta fase en diez minutitos. Así, mejor que sean los **pequeños** quienes vivan "A Bug's Life", aunque deberán defenderse con el inglés...

Con tantas patas, sabrás hacer de todo ¿no?







Pues sí, corro, salto, planeo, me deslizo, y más cositas a las que me enseñan al empezar a jugar.



Hay que saber un poquito de inglés para enterarse de lo que debemos hacer en cada fase. Por ejemplo, si aquí no nos enteramos de lo que pone, el malvado Thumper nos pegará dos tortas y nosotros tan felices. Hay que cargárselo a bayazos, hombre.

NINTENDO 64
ACTIVISION-TRAVELERS TALES
PLATAFORMAS
96 MEGAS
15 NIVELES
BATERÍA: NO





Precio **10.990** PTA



El Análisis

GRÁFICOS **83**
Aunque la resolución deja algo que desear, los escenarios son amplios y vistosos, y los personajes totalmente reconocibles.

MOVIMIENTOS **80**
La gama de movimientos es muy amplia, aunque no siempre se demuestra una velocidad acorde con la acción. La cámara a veces falla.

SONIDO **72**
Las voces, en inglés y con algo de ruido, son acompañadas por unas agradables melodías tribales. Los efectos no impresionan.

JUGABILIDAD **80**
El control no ofrece problemas, más bien la inestabilidad de la cámara. Sin embargo, es fácil picarse gracias a su poca dificultad.

ENTRETENIMIENTO **71**
Si vas "to'pa'lante", es demasiado fácil, y si buscas todos los secretos, puede llegar a aburrir. Un poco descompensado.



***TOTAL* 77**







Las bichos nos pueden. A lo largo del juego hacen alarde de su poder, de su crueldad y de su voracidad. No tardarás mucho en ver a un soldado humano entre las garras de estos repugnantes seres. Seas quien seas, Lewis o Lane, apunta tu arma y liquida al invasor. Aguantan, porque parecen de acero, y son listos, porque no van de frente hacia ti, sino que huyen, pero desde luego acaban cayendo...

Armorines

¡Ahí viene **la plaga**!



NINTENDO 64
ACCLAIM
ACCIÓN 3D
128 MEGAS
18 NIVELES
BATERÍA: NO



Ya conocéis su argumento, ya sabéis que podría pasar por la versión consolera de **"Starship Troopers"**, ya habéis leído que se mueve sobre el engine mejorado de Turok 2 y que los **BICHOS son los auténticos protagonistas.** Lo único que os falta por saber de «Armorines» es si mola o no, si es mejor que «T2» o no, si puede convertirse en el nuevo rey del shooter subjetivo o no. Caray, falta lo más importante, pero no vamos a tenernos más tiempo en ascuas.

La primera emoción fuerte del 2000

La respuesta es **sí**. Mola, atrapa y engancha a la primera. **La jugabilidad está muy bien medida,** con una estudiada mezcla de disparos sin fin y cumplimiento de objetivos. La mano siempre en el gatillo, los andares rápidos y a resolver los dos o tres objetivos que se plantean por misión. La acción no llega a ser frenética pero mantiene en tensión, a lo que contribuye y mucho el diseño de los escenarios: son oscuros, cerrados, la visibilidad muy disminuida. En ese ambiente de psicosis debes además ir a la búsqueda de interruptores que te permitan acceder a zonas "restringidas" del decorado donde encontrarás nuevas armas (hay tres armas base, y en cada zona te espera una exclusiva), y también **munición, adrenalina, escudos, camuflaje... Items, muchos items.**



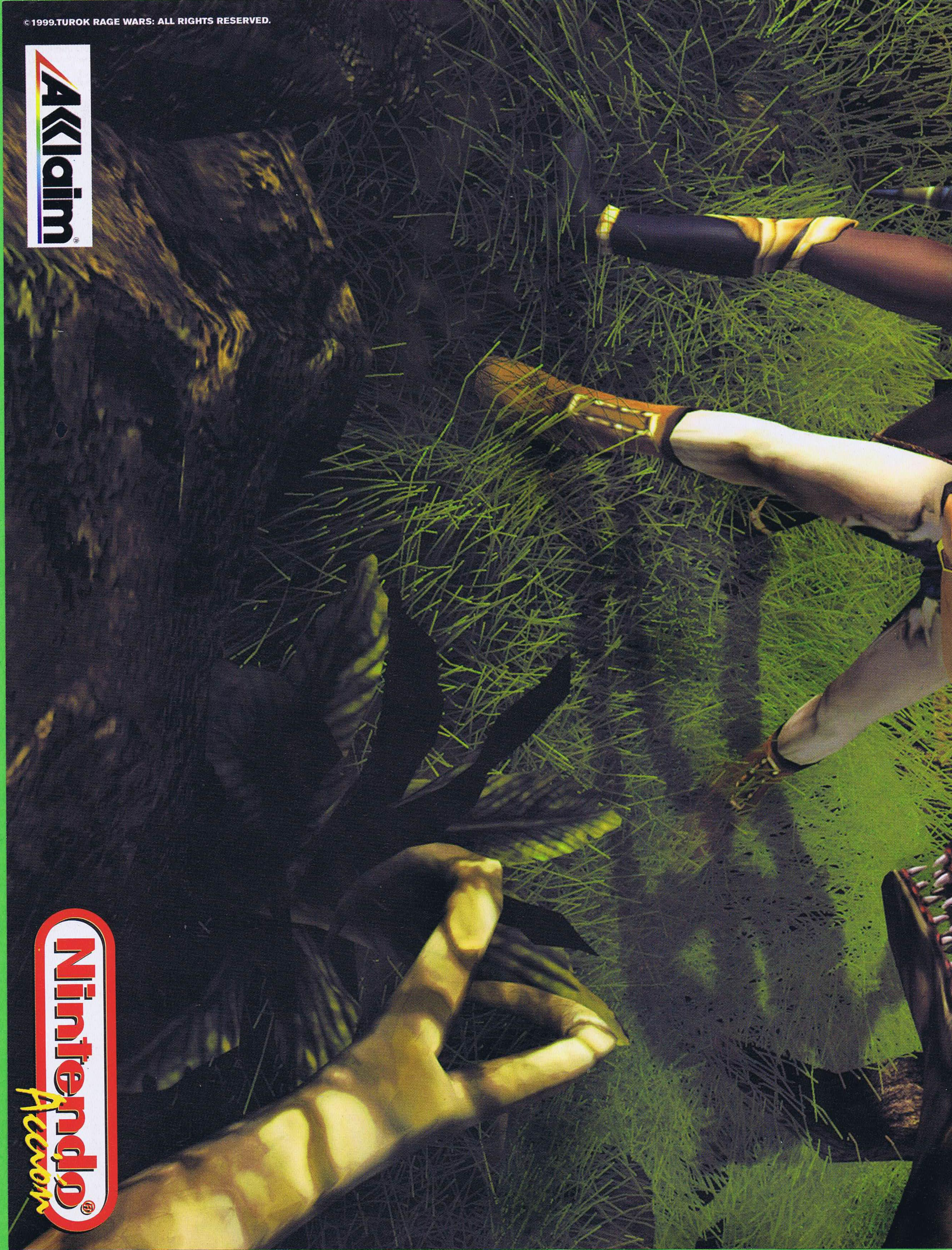
Qué guapo. Soldados y bichos se llevan la palma gráfica del juego. El resto, de lo más normalito.

Cambio de tercio para hablar de los bichos. La plaga, perfectamente estructurada y disciplinada, que se está adueñando de la tierra. Queríamos explicaros que **luchamos contra diferentes especies, lideradas por una reina en cada zona,** y que están dispuestas en plan hormiguero. Que son listos, se mueven rápido y actúan sin piedad. Ten siempre un ojo en el radar y otro en tu marcador de vida...

Y precisamente los bichos son también **el elemento más destacado en el apartado gráfico.** Su apariencia (y comportamiento) está muy por encima de la de los escenarios, que se muestran vacíos y hartitos de niebla. **Los interiores además pecan de excesiva oscuridad,** aunque lo que más echamos en falta es la **ausencia de detalles.** El motor del juego, por último, nos mueve más rápido que en Turok 2 (también hay menos cosas que mover), y el desplazamiento es suave, aunque a veces lo desmienten inoportunos tirones.

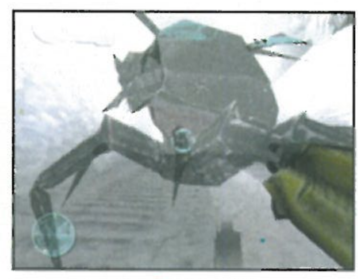

DONKEY KONG® 64
Nintendo® Acción


TUROK
RAGE WARS


Acclaim
Nintendo Action



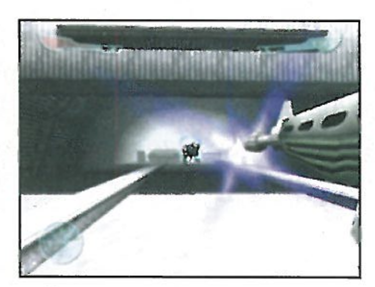
Nintendo®
www.nintendo.es



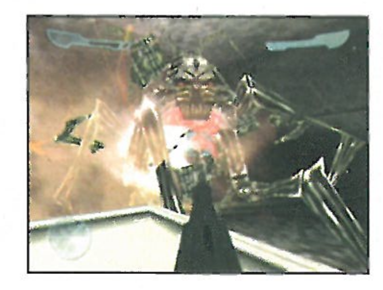
Los "cerebros" son casi invisibles, los más duros de roer. ¡¡Es necesario que caigan!!



Una reina nos ataca furibunda. Ya sabéis, hay una por cada uno de los cinco niveles.



El rifle láser es una de las armas exclusivas que llevaremos en cada zona.



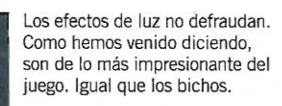
Triunfal modo Cooperativo







Acclaim ha diseñado un modo cooperativo para dos jugadores que es una pasada. La acción no pierde un ápice de emoción, es más, se desdobla y aparecen dos monstruos y dos enormes armas que lo abaten rápido. ***Mucho más emocionante*** *que cualquiera de los modos multijugador.*



Los efectos de luz no defraudan. Como hemos venido diciendo, son de lo más impresionante del juego. Igual que los bichos.





Si buscas un cartucho de acción épico, peliculero y similar a «Turok 2», prueba «Armorines», descubrirás algo sorprendente.











Los nidos, mejor acaba con ellos









Uno de los objetivos principales del juego es acabar con los nidos de los bichos. A veces son el objetivo de la misión, otras ***te los encuentras en zonas tan ocultas*** *como las paredes de ese baño, protegidas por tipos con muy mala cara. El caso es que utilices el arma que tengas bien cargada y hagas una rociada con toque simpático incluido.*



Las banderas amarillas abren trucos que nos pueden venir muy bien. Ésta la hemos descubierto en Siberia, misión tres, cerca de la verja electrificada. Nos proporciona el código SONIC, que duplica la velocidad con que nos desplazamos por el escenario.

El Análisis

GRÁFICOS — 85

La imaginación y el detalle se han cebado en los bichos, dejando lo demás al aire. En general el aspecto de los escenarios es terriblemente normal. Falta detalle y sobra niebla.

MOVIMIENTOS — 90

Los desplazamientos son rápidos y ágiles, incluso en los modos multijugador. Algunos inoportunos tirones harían bajar un poco la nota.

SONIDO — 87

Aquí dominan los bichos. Sus aullidos y zarpazos están muy por encima del resto de efectos. La melodía es pegadiza, pero se repite más de la cuenta.

JUGABILIDAD — 91

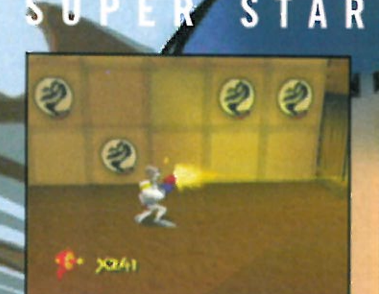
Perfecto equilibrio entre acción y estrategia. No se puede avanzar sin la mano en el gatillo, pero también hay que darle mucho al cerebelo, especialmente en fases donde no se sabe ni por dónde empezar.

ENTRETENIMIENTO — 91

El argumento desemboca en una aventura bien planteada, con el nivel de dificultad justo y un buen tirón adictivo. Atrae y se deja jugar.

TOTAL 90

- *Si te gustó* **Starship Troopers**, *te lo vas a pasar pipa. Podría pasar por una excelente conversión de la película de Paul Verhoeven.*
- *El motor del juego es* **rápido** *y ágil, pero el trabajo gráfico no está a la altura. Ni con Expansion Pak.*
- *La* **banda sonora** *es del tipo apocalípticas y pegadizas, y molan mucho los efectos de los bichos.*
- *El modo* **cooperación** *sube las acciones del juego, aunque el multijugador no ofrece nada realmente nuevo.*









El lado más espectacular de Jim se puede apreciar en acciones como explosiones, recogidas de ubres de vaca (no hay quien se acostumbre), o el propio disparo, que iluminan los alrededores con sus destellos de luz.

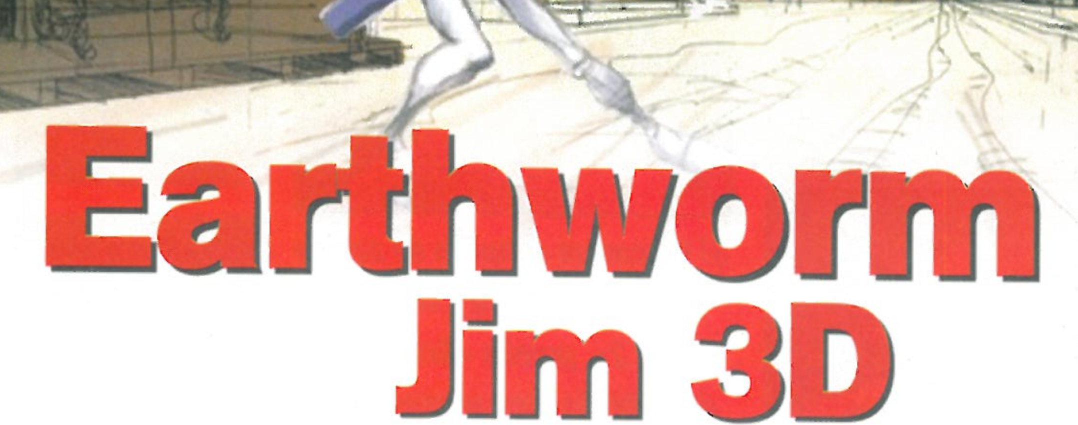
NINTENDO 64
INTERPLAY
PLATAFORMAS 3D
128 MEGAS
5 MUNDOS
BATERÍA: SÍ

información del juego

1 JUGADOR — CONTROLLER PAK — RUMBLE PAK

Precio 8.990 PTA





Earthworm Jim 3D

Sí, éste es nuestro Jim

Quien haya jugado a cualquier título de Jim, sabrá que lo principal en sus juegos es **hacer reir al usuario.** Bueno, también sabrá que las plataformas y los enemigos se ocupan de hacer el recorrido algo menos agradable, aunque la lombriz tampoco se corta a la hora de gastar bromas en forma de disparos láser, misiles "seeker", latigazos...

No sigas, no sigas, que me muero...

El "cachondeo" empieza nada más encender la consola, con una música de pachanga y Jim haciendo el bobo con un acordeón. Y si leéis el manual... en fin. El caso es que **el humor inunda todos los rincones del juego,** desde el paranoico argumento hasta el propio menú de opciones. Y, una vez comenzada la partida, no habrá que pensarse por qué debemos recoger ubres de vaca, por qué las vacas quieren subyugar a los pollos, o por qué al disparar la pistola sale un enanito, dando brincos y gritítos, que corre a estamparse contra el enemigo. Lo que importa es avanzar a base de saltos y disparos por sus cinco enormes mundos, intentar completar todos los retos, aunque se trate de vencer a Psycrow subido al vientre de un cerdo, y recorrer todos los caminos que se van abriendo poco a poco, a medida que Jim recupera la cordura (objetivo del juego). Aunque Jim tampoco se comporta tan mal. **Su control es fiel,** con acciones apoyadas por unas **animaciones excelentes.** Lo que sí parece estar como una chota es la cámara, que la mayoría de las veces no acierta con el ángulo. Esto dificulta el de por sí complicado desarrollo de este **original, variado y muy divertido plataformas.**



Las misiones







*La primera de las misiones "importantes" es, ejem, **conseguir los calzoncillos del coronel Pluckitt.** Están tendidos en una cuerda a la que no llegamos saltando, así que debemos buscar la manera de alcanzarlos. Para ello tenemos que derrotar a unas hordas de chotos, escalar por cajas de pienso "Luego Existo", y atizar a un hamster con nuestra propia cabeza, para que active el mecanismo adecuado. Ya veis...*





En el primer mundo, Jim debe recorrer una granja en la que los pollos intentan derrotar al imperio vacuno. Está todo lleno de fango, pienso y cerdos aerostáticos.

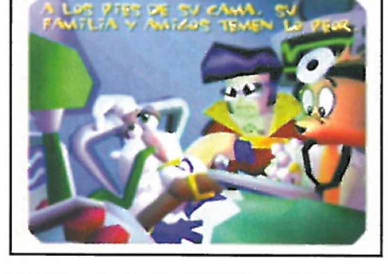
Dispara lo que sea, ¡pero dispara!



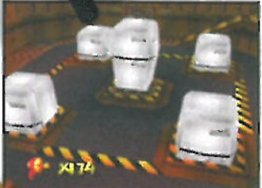




*El arma básica de Jim es una **pistola de rayos**, pero, si encuentra una **máquina expendedora**, podrá hacerse con huevos de gallina, un hacha de carnicero, o esos enanitos verdes tan pirados...*



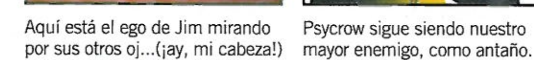
El argumento gira, cae, se levanta y revolotea sobre un acceso de locura atípica. Jim deberá luchar contra su propio cerebro dentro de su cabeza.





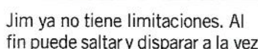






Aquí está el ego de Jim mirando por sus otros oj...(¡ay, mi cabeza!)

Psycrow sigue siendo nuestro mayor enemigo, como antaño.

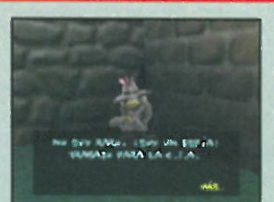


Jim ya no tiene limitaciones. Al fin puede saltar y disparar a la vez.

La cámara se maneja "a mano", lo que permite bonitas tomas.



Humor por todos los lados









*Gracias a la traducción de textos, el cartucho de «EJ 3D» cobra mucha más gracia. Ya en los diálogos con los diferentes personajes se aprecia un **humor absurdo y muy ingenioso**, pero donde los autores del juego han dado la nota es en los menús. Si no lo creéis, mirad la opción de encender o apagar... ¡EL OLOR! Lo dicho, están peor que nosotros.*

Recoge todo lo que puedas en tus andanzas por el cerebro de Jim. Las canicas subirán tu nivel de inteligencia (al comenzar eres tan listo como el verdín), y las ubres te abrirán nuevos mundos. Y hay bastantes tonterías más.

El Análisis

GRÁFICOS — 85
Muestran una rotunda solidez tanto en personajes como en decorados, aunque las texturas de éstos parecen demasiado simples.

MOVIMIENTOS — 86
Jim disfruta de gran variedad de acciones, y los enemigos también se desplazan suavemente. Pero la cámara no acompaña...

SONIDO — 88
Aunque las melodías tienen un corte ambiental, los efectos, variadísimos y de calidad (gritos, mugidos...), crean un alocado ambiente.

JUGABILIDAD — 83
Si no fuera por la cámara, el juego engancharía con mucha más fuerza. Control muy fiel.

ENTRETENIMIENTO — 87
Es difícil, eso tenedlo claro. En parte por la cámara, y en parte por el propio desarrollo. Pero es suficientemente largo como para hacer reir durante varias semanas.

TOTAL 85

- **Engancha** *por el mero hecho de descubrir qué sera lo siguiente que te haga reir hasta caer de la silla.*
- *La **cámara** estropea lo que podría haber sido un imprescindible para N64.*
- *En la **traducción** se pierden algunos chistes. Aún así, es muy ingeniosa.*
- *Hasta los menús son graciosos. Eso sí que es buscar la **diversión**. Genial.*







Al seleccionar nuestro luchador en el modo multijugador podemos elegir también el equipo al que queremos pertenecer. Hay cuatro distintos, que representan al fuego, al sol, al bosque, o al río, según su color.

NINTENDO 64
TITUS
LUCHA
96 MEGAS
10 LUCHADORES
BATERÍA: NO

información del juego

1-4 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK

Precio 9.990 PTA





Xena

Lucha de **poder a poder**

En un tiempo en el que la espada y la brujería dominaban el reino, se celebraba un torneo que premiaba al vencedor con el Talismán del Destino, enorme fuente de poder. Los combates tenían lugar en diferentes escenarios acordes con la época, de **muy buena factura gráfica y mejor iluminación, y los luchadores debían cumplir el requisito de estar perfectamente modelados poligonalmente.** A cambio, podrían moverse en cualquier dirección y realizar mágicos hechizos que dejasen deslumbrado al público con sus efectos de luz y estelas. Para redondear la cosa, los organizadores decidieron poner hilo musical a los combates, y les quedó bastante bien, pues eligieron unas melodías medievales que terminaban de darle ese aire místico al torneo. ¿De verdad podía salir algo mal?

Esos movimientos, Xena

Pues sí, amiguitos. Los combates comenzaron y pronto se vio que los **luchadores se movían bruscamente,** como poseídos por algún conjuro que les hiciese saltarse "frames" de animación. Para colmo, aquellos que decían ser "controlados por la máquina" seguían pautas de comportamiento muy determinadas, siendo fácilmente predecibles para el gladiador avispado. La **escasa variedad de movimientos especiales** también empañó el resultado.

No es que los participantes no se divirtieran, es que siempre tenían la sensación de controlar sus acciones a la perfección, dejando la victoria más en manos de la fortuna que de su habilidad. Faltó la todopoderosa jugabilidad para completar lo que pudo haber sido un gran juego de lucha.

¡Eh, buen truco!

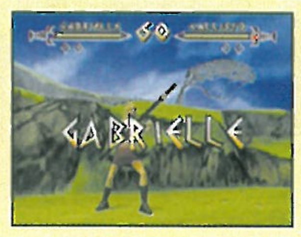




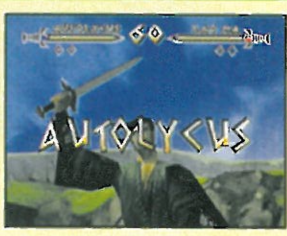
*Y es que todos los personajes son capaces de **hacer algún golpe especial totalmente alucinante.** Los círculos ardientes, las columnas de lava, los soplos de fuego, los meteoros tierra-cabeza... oscurecen la pantalla para que podamos contemplar con mayor detalle la espectacularidad del asunto.*

Héroes, villanos y algún payasete









Mandobles a cuatro bandas





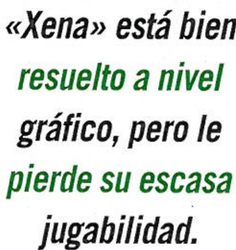



*Los combates en **modo multijugador** son un maremagnum de palos que van y vienen a tu alrededor. Pueden competir hasta cuatro jugadores, ya sea tres contra uno, dos contra dos, o en un clásico "todos contra todos".*

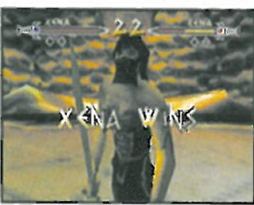




A codo combo le acompaña un bonito efecto de estela que sigue el filo de nuestra espada.



«Xena» está bien resuelto a nivel gráfico, pero le pierde su escasa jugabilidad.



Xena se prepara para retar a Despair en el combate final.



Pero las piedras ardientes que lanza el cornudo duelen lo suyo.



Y para colmo tenemos que aguantar su regocijo público.





Cuando Despair tiene un mal día, mejor déjalo correr. Es capaz de inundar el escenario de llamas en un momento. Y si nos acercamos, su espadón se ocupará de decirnos cuatro frescas.



Lucy Lawless ha alcanzado la popularidad gracias a su interpretación de Xena en la serie de TV.





Están casi todos y alguno más. El aguerrido Ares, la exótica Lao Ma, el flipadete de Joxer, Autolycus con sus cabriolas, Caesar y su megalomanía, y, por supuesto, Xena, se presentarán antes de comenzar el combate.



Los escenarios recrean diferentes ubicaciones del universo fantástico-medieval,como frondosos y misteriosos bosques, aldeas arrasadas, grandiosas salas de palacio, o una cabaña de campesino. Cada luchador tiene su propio escenario, siempre acorde con su personalidad o procedencia.

El Análisis

GRÁFICOS — 89
Sin duda, lo mejor del cartucho. Tanto luchadores como escenarios tienen una realización muy cuidada. Muy buenos efectos.

MOVIMIENTOS — 70
Se notan "saltos" en la animación constantemente, afeando notablemente el resultado y desorientando al jugador.

SONIDO — 85
La música es acertada, mostrando las típicas melodías de héroes medievales. Los efectos son, simplemente, correctos.

JUGABILIDAD — 77
Los fallos en el movimiento se ven aquí reflejados, ya que hacen impreciso el control.

ENTRETENIMIENTO — 82
Jugando solos podemos cansarnos pronto por los fallos en la IA enemiga. Los combates multijugador resultan mucho más divertidos.

TOTAL 80

- *El apartado **gráfico** es bueno, muy bueno. Los efectos de luz y las estelas le dan espectacularidad a la lucha.*
- *El modo **multijugador**, aunque algo embarullado en ocasiones, siempre es un aliciente para un juego de lucha.*
- *El brusco **movimiento** hace muy difícil saber qué narices estás haciendo, propiciando que el botoneo sea constante y la estrategia nula.*
- *También se echa en falta una mayor **variedad** de movimientos, tanto en los golpes especiales como en los combos.*




Una buena embestida puede elevar a un contrario hasta donde veis en la pantalla.


Las piezas de los coches van saltando a medida que chocamos. Cuidad del motor.



Es normal terminar la carrera hechos una patata con ruedas. Aún así, somos los #1.


Existen vehículos secretos a los que tendremos acceso consiguiendo una medalla de oro en el campeonato. Hay ambulancias, rancheras, prototipos...

NINTENDO 64
THQ
CARRERAS-ARCADE
8 MEGAS
8 CIRCUITOS + 4 ARENAS
BATERÍA: NO



Destruction Derby 64

Arcade, pero a lo bestia

El momento para los títulos de conducción de N64 es boyante. Tras las joyas de estos meses, ahora nos llega un juego que no tiene punto de comparación con ningún otro. ¿Por qué? Pues por su forma de ver las carreras. Aquí no vale ir el primero, lo que importa es no perder oportunidad para **chocar con cualquier otro vehículo.** Hale, decid adiós al realismo y entrad en «Destruction Derby 64»...

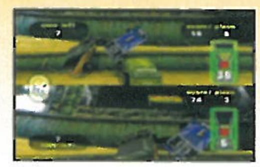
¿Seguro del coche? ¿Qué coche?

Dentro de cualquiera de los modos de juego (tres, más el multijugador) lo normal es terminar con nuestro vehículo hecho un trozo de chatarra humeante. Esto se debe a que en las carreras prima ir sumando puntos, que se consiguen pasando por checkpoints (que además alargan el tiempo límite), o chocando contra los demás. El control no ofrece problemas, aunque algunos vehículos son más pesados, otros más rápidos, más manejables... pero siempre con un toque arcade que hace que saltos y volteretas sean algo normal. **Divierte explosivamente, engancha,** y no puedes soltarlo hasta terminar con él. ¿Más? Es lo malo, resulta demasiado corto...


Hay tres vistas disponibles, entre ellas la difícil subjetiva.


¿Boca abajo y pasando entre coches en llamas? Es DD64.

A cuatro y dos ruedas

*Entre los **cuatro modos multijugador** está el original **modo bomba**. Algo así como jugar "a un dao" motorizado. También podemos escoger el modo bandera o el deathmatch, rescatados de los juegos tipo Quake, o encararnos a un Destruction Race, similar al de un jugador.*

El Análisis

GRÁFICOS 88
Los coches están conseguidos, aunque poco detallados. Los escenarios elevan el nivel.

MOVIMIENTOS 85
La sensación de velocidad depende del coche escogido, aunque los más rápidos tampoco son la bomba. Los choques casi que duelen.

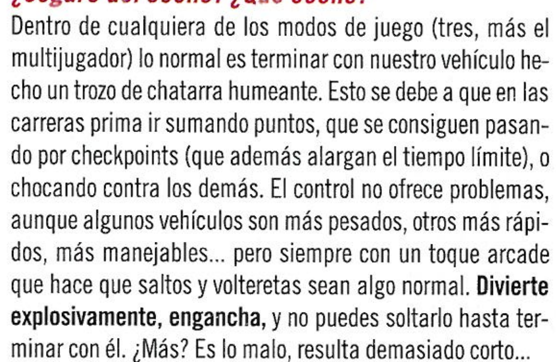
SONIDO 89
Voces (en inglés), música con "caña" y efectos estruendosos. Anima mucho las carreras.

JUGABILIDAD 93
Si lo probáis, os olvidaréis de todo. Culpa del fiable control y los espectaculares choques.

ENTRETENIMIENTO 88
Al menos tiene modos multijugador, que suplen en parte la falta de retos tras terminarse el juego.



TOTAL 89







Este objeto nos permite hacer fuego, así que, ¡a la zampaaaaa!



Sí, tendremos pocos recursos, pero nos hemos inflado a ostras.



Coge todo lo que encuentres. Ya habrá tiempo para desecharlo...



Rufa acaba de encontrar huellas de animales. Que vayan rezando.



La cabaña que encuentras al poco de comenzar se convierte en tu casa. Será el punto al que debas regresar cada noche (cuidado con perderse en la oscuridad), donde recuperarás energía y guardarás el excedente de objetos.




Inventando. Nuestro amigo podrá mezclar objetos para intentar hacer, por ejemplo, un arco. Para ello tendrá que encontrar un palo flexible y algo elástico.


GAME BOY COLOR
KONAMI
ROL
8 MEGAS
DOS PROTAGONISTAS
BATERÍA: SÍ







Stranded Kids

Como **la vida** misma

Imagina que una mañana despiertas en medio de una playa. ¡Oh!, ¡qué bien se está aquí, y tal! Sí, vagazo, pero, ¿dónde está la gente?, ¿con qué porras vas a hacerte el desayuno si aquí no hay galletas ni leches? (las porras son un enfatizador, no valen), ¿dónde vas a hacer... eso que tienes que hacer pero ya? Todas estas incógnitas y más te asaltarán cuando juegues con **el más original título de Konami para GBC.**

A las duras y... no, mejor a las maduras

Es fácil. Tienes que **encontrar un lugar para dormir y algo para comer,** si es que quieres continuar jugando. Nuestro náufrago (puedes elegir entre chico o chica) es **un infante que debe recorrer la isla** a la que ha ido a parar tras un fatídico accidente. Con una vista superior y al más puro estilo RPG, iremos **recogiendo objetos y examinando lugares,** pero sin hablar con nadie que nos pueda ayudar. Deberemos aprender cómo hacer fuego sin cerillas ni mecheros que valgan, saber qué setas son comestibles o venenosas (hay que arriesgar), dónde hay agua potable... Y, conciénciate, si quieres comer carne... sí, hay que dar cuchilladas a los simpáticos animalillos que por allí campean. Así de duro y así de real. Pero también con una **realización técnica envidiable y una jugabilidad totalmente original** en su planteamiento. Todo un reto para los que se sientan demasiado civilizados y... sepan inglés (nchts).

Aprendiendo a vivir





*En «Stranded Kids» debes **sacar conclusiones de todo lo que veas.** Si un mono bebe agua del río y no "casca", es que es potable, tú también puedes beber. Aprender estas cosas te ahorrará dolores de cabeza (y de tripita).*



El Análisis

GRÁFICOS 88
A pesar de la vista utilizada, los detalles en el decorado son numerosos. Además, se hace de noche de verdad, oscureciendo los colores.

MOVIMIENTOS 82
Los personajes y animales se mueven rápido pero sin mucha gracia, aunque tampoco hace falta. El scroll no da problema alguno.

SONIDO 83
Las melodías alegres imperan, pero también oiremos algunos efectos al encender fuego o atacar. Acompaña correctamente.

JUGABILIDAD 80
Si comienzas a jugar, no pararás hasta atascarte (es Rol). Sin problemas en el control de personajes ni menús. Pero, está en inglés...

ENTRETENIMIENTO  90
El hecho de "sobrevivir" es muy original, cada día que pasa es un triunfo. Y es variado y largo.

TOTAL 89

LISTA
DE ÉXITOS Y VENTAS

POKÉMON ES EL REY DEL MUNDO • Los cartuchos de Game Boy venden más que nadie en España, y los TOPS más importantes de USA no conocen otra palabra • DONKEY KONG ES LÍDER EN N64 EN ESPAÑA E INGLATERRA • Las sorpresas se llaman WWF Wrestlemania 2000 y Rainbow Six.

LOS 20 DE N64
PARA NINTENDO ACCIÓN

1. DONKEY KONG 64
Nintendo
2. LEGEND OF ZELDA
Nintendo
3. JET FORCE GEMINI
Nintendo
4. RESIDENT EVIL 2
Capcom
Será uno de los éxitos de N64 durante este año. El trabajo de Capcom y Angel Studios es simplemente soberbio. El mejor botón de muestra es que se han mejorado varios aspectos de la versión original, desde los gráficos a la jugabilidad, con renders atómicos y una opción randomizer, que alargará aún más la diversión.
5. SHADOWMAN
Acclaim
6. RAYMAN 2
Ubi Soft
7. SUPER SMASH BROS
Nintendo
8. QUAKE II
Activision
9. STAR WARS RACER
Nintendo
10. WORLD DRIVER
Midway



11. ROADSTERS
Titus
12. TUROK RAGE WARS
Acclaim
13. F-1 WGP II
Nintendo
14. GOLDENEYE 007
Nintendo
15. TUROK 2
Acclaim
16. BANJO-KAZOOIE
Nintendo
17. TOP GEAR RALLY 2
Nintendo
18. NBA JAM 2000
Acclaim
19. TONIC TROUBLE
Ubi Soft
20. SUPER MARIO 64
Nintendo

LOS 20 DE GB
PARA NINTENDO ACCIÓN



1. POKÉMON
Nintendo
2. SUPER MARIO BROS DX.
Nintendo
3. ZELDA DX.
Nintendo
4. STREET FIGHTER
Nintendo
5. TUROK RAGE WARS
Acclaim
6. R-TYPE DX
Nintendo
7. TARZÁN
ACTIVISION
La película es un éxito en todoel mundo, y su versión para Game Boy no quiere ser menos. El cuento de Burroughs se convierte en un juego de plataformas rápido, de excelentes gráficos, y con un original modo "escondite".
8. RONALDO V-FOOTBALL
Infogrames
9. MICKEY'S RACING
Nintendo
10. MISSION:IMPOSSIBLE
Infogrames
11. CONKER'S POCKET TALES
Nintendo
12. MARIO GOLF
Nintendo
13. DUKE NUKEM
GTInteractive
14. PAPYRUS
Ubi Soft
15. WARIOLAND 2
Nintendo
16. TETRIS DX
Nintendo
17. SUPER MARIO LAND 3
Nintendo
18. SUZUKI ALSTARE
Ubi Soft
19. V-RALLY GBC
Infogrames
20. KONAMI GBCOLLECTION
Konami

LOS 10 + VENDIDOS DE NINTENDO 64
EN CENTRO MAIL

1. DONKEY KONG 64
Nintendo
2. SUPER SMASH BROS
Nintendo
3. JET FORCE GEMINI
Nintendo
4. RAYMAN 2
Ubi Soft
5. MARIO KART 64
Nintendo
6. GOLDENEYE 007
Nintendo
7. SHADOWMAN
Acclaim
8. MARIO PARTY
Nintendo
9. LEGEND OF ZELDA
Nintendo
10. NBA LIVE 2000
Electronic Arts

LOS 10 + VENDIDOS DE GAME BOY
EN CENTRO MAIL

1. POKÉMON AZUL
Nintendo
2. POKÉMON ROJO
Nintendo



3. SUPER MARIO BROS DX.
NINTENDO
La versión Mario de Game Boy Color continúa en lo más alto de la lista.
4. TARZÁN
Activision
5. MISSION:IMPOSSIBLE
Infogrames
6. WARIOLAND 2 COLOR
Nintendo
7. MICKEY'S RACING
Nintendo
8. LEGEND OF ZELDA DX
Nintendo
9. STAR WARS RACER
Nintendo
10. DONKEY KONG LAND 3
Nintendo

LOS 5 + VENDIDOS DE N64 EN USA
EN ELECTRONICS BOUTIQUE

1. WRESTLEMANIA 2000
THQ
2. HARVEST MOON 64
Nintendo
3. RAINBOW SIX
TAKE 2
El juego de estrategia de Take 2, inspirado en los libros de espionaje de Tom Clancy, está subiendo como la espuma en los tops yanquis. Dentro de muy poco podremos jugarlo en España y disfrutar de su estudiada carga de acción.
4. POKÉMON STADIUM
Nintendo
5. DONKEY KONG 64
Nintendo

LOS 5 + VENDIDOS DE GAME BOY EN USA
EN ELECTRONICS BOUTIQUE

1. POKÉMON BLUE
Nintendo
2. POKÉMON YELLOW
Nintendo
3. POKÉMON RED
Nintendo
4. POKÉMON PINBALL
NINTENDO
El summum de la jugabilidad hecho Pokémon, y pinball. En USA saben que sus dos mesas, sus 150 Pokémon, la rapidez de la acción y los temblores del Rumble incorporado, no tienen rival. Hazte con todos a golpe de flipper.
5. SUPER MARIO BROS DX.
Nintendo

LOS 5 + VENDIDOS DE N64 EN UK
SEGÚN CTW

1. DONKEY KONG 64
Nintendo
2. WRESTLEMANIA 2000
THQ



3. SUPER SMASH BROS.
Nintendo
4. RAINBOW SIX
Take 2
5. JET FORCE GEMINI
Nintendo

LOS 5 DE N64
DE JUAN CARLOS GARCÍA

1. DONKEY KONG 64
Nintendo
2. JET FORCE GEMINI
Nintendo
3. GOLDENEYE 007
Nintendo
4. RAYMAN 2
Ubi Soft
5. ROADSTERS
TITUS
Al director le encantan los juegos de coches, y más si son descapotables.

LOS 5 DE N64
DE JAVIER DOMINGUEZ

1. THE LEGEND OF ZELDA
Nintendo
2. RESIDENT EVIL 2
Capcom
3. SHADOWMAN
Acclaim
4. F-1 WGP 2
Nintendo
5. WORMS ARMAGEDDON
INFOGRAMES

LOS 10 MÁS POPULARES DE N64
SEGÚN WORLDCHARTS

1. DONKEY KONG 64
Nintendo
2. NUCLEAR STRIKE 64
THQ
3. RAYMAN 2
Ubi Soft
4. WORLD DRIVER
Midway
5. JET FORCE GEMINI
Nintendo
6. THE LEGEND OF ZELDA
Nintendo



7. RESIDENT EVIL 2
Capcom
8. GOLDENEYE 007
Nintendo
9. WORMS ARMAGEDDON
Infogrames
10. READY TO RUMBLE
Midway

LOS 5 MEJORES DE COCHES



1. WORLD DRIVER
Midway
2. ROADSTERS
Titus
3. F.1 WGP II
Nintendo
4. TOP GEAR RALLY 2
Kemco
5. F-1 WGP
Nintendo

LAS 10 MEJORES OFERTAS DE N64
EN CENTRO MAIL

1. GOLDENEYE 007
Nintendo/ 5.990 PTA
2. F-1 WGP
Nintendo/ 4.990 PTA
3. F-ZERO X
Nintendo/ 5.990 PTA
4. LYLAT WARS
Nintendo/ 4.990 PTA
5. MARIO KART 64
Nintendo/ 5.990 PTA
6. ISS 98
Konami/ 5.990 PTA



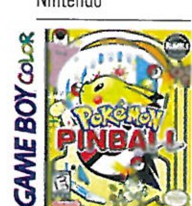
7. TUROK 2
Acclaim/ 5.990 PTA
8. MACE
Midway/ 4.990 PTA



9. NBA COURTSIDE
NINTENDO/ 5.990 PTA
Kobe Bryant, la estrella de Los Angeles Lakers, patrocina uno de los mejores juegos de basket para N64. A pesar de que ha pasado tiempo desde su lanzamiento, no ha perdido un ápice de calidad. Continúa siendo tan espectacular como los juegos actuales, y más real y vibrante que muchos.
10. QUAKE
Midway 3.990 PTA

LOS 5 CARTUCHOS DE N64 Y GBC + VENDIDOS EN USA
SEGÚN TRST REPORT

1. POKÉMON YELLOW
Nintendo
2. POKÉMON RED
Nintendo
3. POKÉMON BLUE
Nintendo



4. POKÉMON PINBALL
Nintendo
5. POKÉMON SNAP
Nintendo

LOS 5 PRÓXIMOS ÉXITOS DE N64
SEGÚN NINTENDO ACCIÓN

1. PERFECT DARK
Nintendo (Junio)
2. POKÉMON STADIUM
Nintendo (Mayo)
3. RESIDENT EVIL 2
Capcom (Febrero)
4. RIDGE RACER 64
NINTENDO (ABRIL)
Es uno de los "car-games" más esperados. Y seguro que no va a decepcionar. Ya lo hemos probado y no sólo es una bala, sino que además es superbonito.
5. TARZÁN
Activision (Marzo)

LOS 5 HÉROES DE FEBRERO
DE NINTENDO ACCIÓN

1. PIKACHU
Pokémon GB y serie de dibujos animados
2. DONKEY Y AMIGOS
Donkey Kong 64
3. JUNO, VELA Y LUPUS
Jet Force Gemini



4. JIM
Earthworm Jim 3D
5. LEON Y CLAIRE
Resident Evil 2

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS

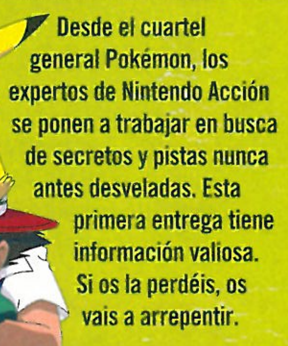


DK 64

Primera entrega de la guía Donkey. Y eso significa que los afortunados que os paséis por aquí vais a disfrutar de trucos y claves que nadie conoce. ¿Qué tal si nos lanzamos a por el 102% del juego?

Página 58

Pokémon



Desde el cuartel general Pokémon, los expertos de Nintendo Acción se ponen a trabajar en busca de secretos y pistas nunca antes desveladas. Esta primera entrega tiene información valiosa. Si os la perdéis, os vais a arrepentir.

Página 64

Re-Volt

El arcade de coches RC de Acclaim también se merece una dosis de tácticas. Y es que hace falta mucha "información" para ganar. Y habilidad. Pero eso ya lo ponéis vosotros.

Página 68

Hybrid Heaven

Seguimos al pie del cañón con la única guía que os va a ayudar a acabar el juego. Ni se os ocurra perderos esta entrega...

Página 70

ShadowMan

Siete paginazas nos hemos marcado este mes con el Señor de las Sombras. La cosa se complica, pero por ayudas no va a quedar. Todo está aquí, como siempre.

Página 74

EL TRUCO DEL MES

ARMORINES

Primeros trucos y necesarios passwords, un regalo



Este mes estáis de suerte, compañeros. Porque vamos a publicar los primeros trucos para este "desinfectante" que se han marcado los de Acclaim con inmejorables resultados. Ponerse a jugar y mirar la revista, esta revista, será todo uno. De lo contrario os perderíais el código para tener a vuestra disposición todas las armas: **LOADED**. Y ya que estamos, otro para que no se os gaste nunca la munición: **SORTED**. Para modos multijugador también tenemos unos códigos de aúpa. A saber, con **GODDESS** podremos elegir a una soldado de asalto, y con **RUBBER** a un bicho-soldado de la zona del volcán.

Por último, aquí van unos passwords para que empecéis en zonas avanzadas: **PNTNNP, NGMLQP, SPLGZW, DQRFKW, PSQQLW, NBGJVX.**

CHEATS
INVINCIBILITY : ON
ALL WEAPONS : OFF
UNLIMITED AMMO : OFF
FAST RUN : OFF
PEN AND INK MODE : OFF
ENTER CHEAT
GO BACK

El modo "lapiz y papel" también tiene su correspondiente password, si es que queréis activarlo. Es **SKETCHY**.

Más trucos...

HOT WHEELS

Ahí van passwords y trucos para sacar el máximo partido al juego de los cochecitos de Mattel. Por ejemplo, para abrir todos los coches y circuitos del juego: **99T8DTY8VDD7 BDDDDDD2**. Si quieres correr los circuitos al revés, pulsa **Z, R, Z, Z, R, Z, Z** en la pantalla de menú. Y la última, para los coches de bonus: **9PTNPTFN6PNMQPPNPPPL**.

JET FORCE GEMINI

Cuando das buena cuenta de un alien, su cabeza no desaparece tan rápidamente como el resto del cuerpo. Aprovecha para cogerla y colecciona nada menos que **100 para activar uno de los cheats** más impresionantes del juego: **Rainbow Blood.**

ISS 98

Aquí tienes la fórmula para sacar a los **cuatro equipos de "estrellas"** que están escondidos dentro de este cartucho. Presiona Arriba, C-arriba, Arriba, C-arriba, Abajo, C-abajo, Abajo, C-abajo, Izquierda, C-izquierda, Derecha, C-derecha, Izquierda, C-izquierda, Derecha, C-derecha, B, A. Mantén Z y pulsa Start.

¡LECTORES!

REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

Envía tus trucos por correo electrónico a: **trucos.nintendoaccion@hobbypress.es**

DONKEY KONG 64

El lanzamiento estrella de estas Navidades para N64 ha resultado ser un programa complejo y rico en detalles. Una guía que nos oriente en los intrincados senderos de la familia Kong se vuelve imprescindible.

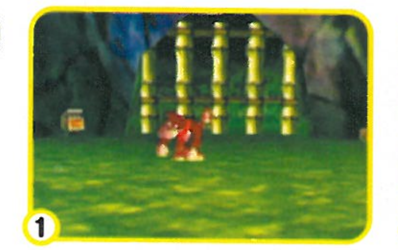
Cada uno de los cinco protagonistas del juego debe **buscar cinco bananas doradas en cada mundo y, al menos, 75 bananas de su color correspondiente,** siempre y cuando queramos acabar con el máximo porcentaje. Además, **en cada nivel hay dos hadas escondidas** que debemos fotografiar, y un **campo de batalla que nos proporcionará una corona.** Los personajes del juego que aparecen más adelante deben regresar sobre los primeros niveles para completarlos. Por último, **cada personaje tiene que conseguir un plano en cada nivel.** Cada plano proporciona una banana dorada (una de las cinco mencionadas) y nos dará una gran ventaja en el último mundo... Pero no adelantemos acontecimientos. Vamos a empezar por el principio.

Primer mundo — JUNGLA JOCOSA

En este mundo se encuentra atrapado Diddy. Para acceder a él debemos descubrir la primera Banana Dorada de las islas. Nos la proporciona K. Lumsy, dentro de su isla-cueva, de modo que para empezar hay que ir a verlo.

DONKEY KONG

Todos los personajes deben **recoger las monedas** que encuentren en su camino. Las de Donkey las empezará a ver en la misma entrada de la fase. La **primera Banana Dorada,** frente a la jaula de Diddy, nos la regalan. Para llegar hasta ella hay que **cruzar el agua y subir por el tronco verde.** A la derecha hay unas lianas. Salta de una a otra para llegar a un cañón, que nos lanzará hasta Diddy [1]. Retrocede al principio de las lianas. Para ello, ve a la izquierda, hasta el **cuartel general de Snide,** y de ahí salta a la **armería de Funky.** Compra el arma. Frente a la tienda está la primera área de batalla.


1



2


3

Para liberar a Diddy, hay que disparar a los tres interruptores. Al primero le podemos dar **desde el borde de la zona de Funky,** para los otros nos tenemos que acercar a ellos. Las puertas no se abrirán hasta que no tomemos la Banana Dorada de Diddy [2]. Por la puerta central, nos encontraremos con nuestro **primer plano:** lo tiene el **secuaz de K. Rool con la cresta amarilla.** Siguiendo hasta el fondo, llegamos a la **jaula de Rambi,** el unicornio. **Nos transformamos en él al tocar su caja.** Hay que romper las cuatro chozas y luego salir de la explanada y girar a la izquierda. De vuelta a la **explanada del viejo Cranky, bajo las bananas amarillas hay un interruptor** que debemos activar. Se liberará otra Banana Dorada [3]. Lo siguiente es visitar a Cranky **(todos los personajes deben visitar todas las casetas en todos los niveles).** Después, podemos volver a la entrada del nivel, en la **chapa 2.** Girando hacia la izquierda, hay que subir al árbol que está frente a la puerta que hemos abierto. Saltando de liana en liana llegaremos a los **Barriles Voladores que nos darán una Banana Dorada más.**

DIDDY KONG

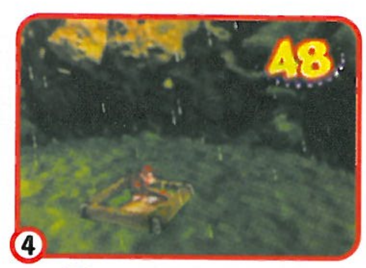
Encontrará monedas en el fondo del agua y junto a su plano. Éste está en la puerta de la derecha. En el pasillo de entrada hay una habitación en cuyo centro encontrará una Banana Dorada. Y en el **pináculo que está junto a la chapa 2** hay dos Bananas Doradas para él. **Activas el interruptor y entras en la montaña.** Desde los bultos de la derecha, Diddy alcanzará otro interruptor. Desde allí, cruzas la pasarela y **saltas sobre un interruptor con su rostro** [1]. Hay que salir y recoger la Banana Dorada de lo alto. Para la siguiente necesita la **pócima de Cranky.** Dentro de la montaña de nuevo, hay que pasar a la siguiente habitación. Con la **carga chimpy, derrumbas la compuerta de la izquierda;** hay que utilizarla de nuevo sobre el **botón de encendido.** Tras la verja, debe subir por la **cinta mecánica** [2] y saltar en el cajón. Si obtienes las monedas suficientes **ganarás una Banana Dorada** con la primera carrera del juego [3]. En la explanada de Cranky debes presionar su interruptor [4]. Llegarás a tiempo para coger la Banana Dorada utilizando la **chapa 4 y el tronco verde.**



1


2


3



4

TINY KONG

En cuanto se vea liberada, **Tiny debe ir a ver a la Reina Hada** para poder ir cazando a las que encontremos en nuestro camino. **La reina está dentro de una de las islas** 1, aunque necesitamos una pócima y un arma para entrar. Ya en la Jungla, hay **un mini juego para ella en la primera sala en el corredor.** Luego, debe entrar en la puerta que está a la izquierda, junto a la **chapa 3.** Tras obtener su plano, debe ir al fondo, donde hay una sala que abren sus plumas. A la izquierda, debe **hacerse diminuta** y entrar por la **parte de arriba de un tronco cortado** 2. Una seta hará de cama elástica. Todavía enana, debe introducirse en los troncos huecos que están tirados en el suelo. En la parte derecha, aún pequeña, hay un agujero que nos lleva a varias salas. En cada una hay un interruptor que abre la puerta de la siguiente 3. Yendo hacia la explanada de Cranky, giramos dos veces a la derecha y enseguida vemos a la **primera hada.** Allí mismo también hay un interruptor para ella, que libera una **Banana Dorada a la vera del río.** No queda ni una.

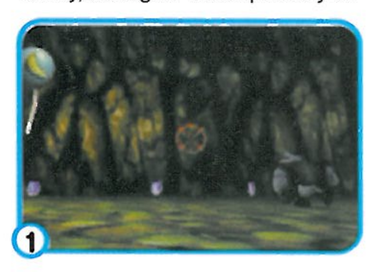

1


2


3

LANKY KONG

En la sala que está en mitad del corredor también hay una sorpresa para Lanky. Si va hacia la explanada de Cranky, debe girar a la izquierda y encontrará su **plano** 1. Tiene que **visitar a Cranky para poder subir la pendiente** que le llevará hasta una Banana Dorada. En la **explanada de Cranky hay una chapa** para él. La compuerta que abre se encuentra **junto al cañón** 2. Debes darte mucha prisa y usar la **chapa 4, el tronco verde y las lianas.** Luego, junto a la puerta de la derecha, necesitará la ayuda de **Diddy, que tiene que abrirla con sus cacahuetolas.** Dentro, junto al **retrato de Donkey** 3, hay dos tocones que tienes que hundir. Más adelante le tocará **eliminar a todas las abejas** y encontrará una Banana Dorada. Cuando la coja, **aparecerá un hada que hay que fotografiar.** Eso es un misterio resuelto, ajá.


1



2


3

CHUNKY KONG

Bajo el barril volador de Donkey hay una roca sobre una X. Chunky debe romper la roca para obtener su primera Banana Dorada 1. Después, **dejando caer tres veces su peso sobre la X,** abrirá el suelo 2. Tras cruzar la oscuridad con ayuda de las antorchas, debe **disparar a los ojos de la figura que hay al fondo.** Bajarán lianas que le permitirán coger una Banana Dorada y un plano 3.

Junto a la gruta en la que estaba el hada que descubrió Tiny, hay otra roca que debe romper. La roca en cuestión descubre un interruptor que libera una Banana Dorada, junto al Cuartel General de Snide. Para poder llegar hasta él hay que **darse mucha prisa y subir a través del techo de la Armería.**

La última Banana Dorada está en el sitio en que Tiny tuvo que hacerse pequeña por partida doble. En el centro de esa explanada hay un barril al que sólo podrá acceder siendo un gigante 4.

1

2

3

4



A lo largo del juego hay multitud de pequeños juegos. Mostramos las técnicas para salir vencedor en la primera tanda de ellos.



De sigiloso, nada. Hay que conseguir las monedas a toda costa, sin preocuparnos de si nos ven o no. Una vez que nos hayamos hecho con las monedas, basta con alcanzar la meta.



Para poder enfrentarnos a él necesitamos 60 bananas. Donkey Kong es el encargado de vencerlo. Esquivar las bolas de fuego de Army Dillo es muy fácil. El truco es no parar nunca, y moveros rápidamente de izquierda a derecha. Cuando se detenga, cogemos el barril del centro y se lo arrojamos. Tres toques bastarán.





DONKEY KONG

En el primer pasillo, a la izquierda, hay una **habitación a la que sólo podremos entrar cuando hayamos pasado a ver a Cranky** en este nivel. Cuando seamos **invencibles, lograremos ahí el plano** de la fase y unas cuantas bananas 1.

Diddy nos tiene que abrir el camino para la segunda explanada de la fase. Cranky está a la derecha, en la primera entrada del pasillo. En la segunda explanada, a la derecha, lo primero que hay son los **barriles voladores,** que **liberarán a la Llama** 2. En el **Templo de la Llama** hay que hacer dos cosas. En la primera entrada de la derecha, tocar música para despertarla 3 y luego **bucear para liberar a Lanky.** En la segunda entrada de la derecha, hay que presionar el interruptor que levantará el muro para obtener otra Banana Dorada 4. La última Banana Dorada la logrará en el Templo del Tótem, que activará Diddy.









DIDDY KONG

Abre el pasillo entre las dos grandes zonas del nivel **tocando la guitarra en su chapa musical,** que está **sobre la jaula de la Llama.** Llegará a ella con las **lianas** que parten de la zona central. En esa primera explanada está su **Jet Barril,** y sobre el pequeño templo el jefecillo con su plano 1. **Dentro de ese templo podrá liberar a Tiny.** Cuando presione sobre el interruptor de la derecha, las cabezas sacarán su lengua 2. Saltando de una en otra llegará a una repisa desde la que debe disparar a un interruptor. A través de la pasarela llegará a una **chapa musical que descongelará el agua.** Cuando bucee hasta la sala de Tiny, deberá **marcar la palabra KONG con su carga chimpy** 3. En la siguiente explanada, debe usar el Jet Barril y **atravesar tres veces el sol central** 4. El **pájaro le propone un circuito de anillos** que hay que superar para obtener la Banana Dorada. El Jet se controla muy bien con el botón Z.

Utiliza de nuevo el Jet Barril para subir al techo del templo en el que hay un interruptor con su rostro. Activará el tótem. Debe alimentarlo con cacahuetes para que aparezcan los interruptores del Templo del Tótem 5. Dentro, hay que cogerlo todo antes de ir a por la Banana Dorada, pues después nos echan de malas maneras. La última Banana Dorada está al final de la explanada. **Golpea los 4 gong** y luego utiliza el Jet para recoger la Banana.

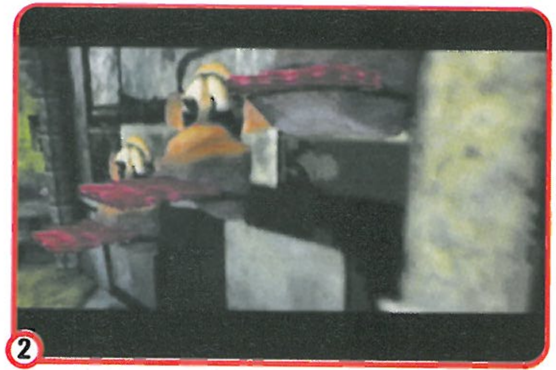








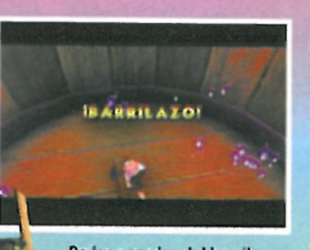




Minijuegos



Conseguir que los castores caigan al pozo no es cosa fácil. Lo mejor es no gruñir constantemente. Los castores se desconciertan y no saben hacia dónde ir (vamos, no saben ni dónde está el agujero). Por tanto se trata de gruñir sólo de vez en cuando y seguir el sentido de los castores.



De las paredes del barril nos atacan los enemigos. En cuanto nos tocan hemos perdido. **Si aguantamos el primer envite, el resto será coser y cantar.** Hay que conseguir que **el arma despida proyectiles** de forma uniforme, que cubra todos los ángulos.



TINY KONG

En el templo donde estuvo encerrada, debe hacerse **diminuta y zambullirse en el agua.** Un pasadizo le llevará a una Banana Dorada sencilla, para la que sólo tiene que **derrotar a unos pequeños lagartos** [1]. En la sala de su jaula hay algunos globos fucsias. Su plano lo tiene uno de los "malos" en el pasillo que une las explanadas [2].

En el templo donde fue liberado Lanky, tiene que volver a ser diminuta, no sin antes haber **fotografiado al hada** que hay frente a la entrada. Allí tiene que saltar de tocón en tocón, con cuidado de no caer a la lava, activando interruptores hasta que aparezca la Banana Dorada. El truco es un sencillo golpe al botón de salto, junto a un movimiento adelante. Debe activar la **chapa 2** para que Lanky pueda buscar su plano. En el templo del tótem tiene que estar muy atenta: dentro de uno de los agujeritos a los que puede acceder hay un hada. **En la torre que hizo emerger Diddy, debe hacerse pequeña antes de tocar su instrumento sobre la chapa musical.** La recoge un pájaro [3] y debe **enfrentarse a un escarabajo en una carrera** [4]. Adelanta al bichejo en la primera curva.

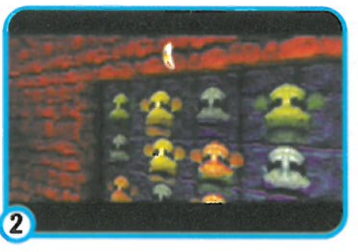




LANKY KONG

En el templo en que fue liberada Tiny, Lanky tiene que sumergirse en el agua y buscar el camino marcado por sus **bananas azules.** Encontrará una sala con un pináculo sobre el que hay un interruptor con su rostro [1]. Cuando lo presione, **aparecerá un pájaro con una Banana Dorada.** Encogerá un poco cada vez que le demos al disparo, hasta que suelte la Banana. **Si Tiny activó la chapa 2, gracias a ella podrá conseguir su plano.** En el templo donde fue liberado el propio Lanky le aguardan dos Bananas Doradas. La primera en la sala que se abre cuando dispara al interruptor con una uva, en la parte alta de la sala. En la estancia que aparece, tendrá que **emparejar máscaras con mismo color y sonido disparando con su tirauvas** [2]. En una de las habitaciones de abajo hay una chapa musical con su instrumento. Al hacerlo sonar se levantarán dos cabezas, sobre las que hay un barril que espera a Lanky. En el **Templo del Tótem** está la última Banana Dorada de Lanky [3]. Esto ya es pan comido.







CHUNKY KONG

La primera sala que hay al entrar en este mundo pertenece a Chunky [1]. En ella, valiéndose de su gran fuerza, tiene que **colocar cuatro jarrones sobre sus correspondientes símbolos** [2]. El mayor incordio son las abejas que no cesan de arrojar sus granadas verdes. **Un toque del triangulín bastará para que desaparezcan.** En el primer templo también se valdrá del triangulín para abrir la compuerta que le llevará a otra Banana dorada. Allí tiene que vencer a todos los malos.

En el pasillo entre las dos grandes zonas del nivel tiene que **aumentar de tamaño.** Luego, debe avanzar hasta la roca gigante, llevarla hasta la mesa y dejarla encima [3]. Habrá liberado un barril [4]. En el Templo del Tótem debe luchar con uno de los hombres de K. Rool para coger su plano [5] y luego pillar la última Banana Dorada de este nivel [6].







JEFE FINAL

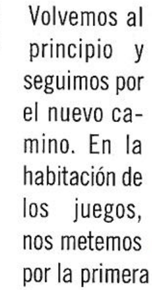
120 bananas hacen falta para acceder a este jefe. Diddy es el encargado de vencerlo. El sistema para esquivar las bolas de fuego es el mismo que en el primero, pero es más difícil. Conviene no alejarse del barril central, pues el insecto no espera demasiado.



Tercer mundo FÁBRICA FRENÉTICA

DONKEY KONG

Para empezar,activa un **interruptor azul que está en la primera sala** que se ve. Siguiendo el camino que se abre, llegamos a la sala con la **chapa 1.** Allí activamos otro interruptor azul y jugamos con el **barril volador.** Por el mismo camino encontraremos la **máquina Donkey Kong que se ha activado** [1]. **Para usarla tendremos que haber visitado a Cranky,** cuya tienda está junto a la habitación de la **chapa 1.** Hay que ganar el primer nivel para obtener una Banana Dorada, y volver a jugar para lograr la **Moneda Nintendo.**



Volvemos al principio y seguimos por el nuevo camino. En la habitación de los juegos, nos metemos por la primera salida a la derecha. En el pasillo, nos toparemos con un **hada** [2].

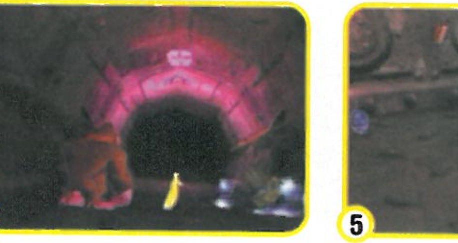


En el juego que nos proponen, hay que **presionar las fichas por orden numérico ascendente** en el tiempo que nos dan [3]. A estas alturas ya tenemos que dominar **el salto con golpe.**

Avanzando por la siguiente puerta de la habitación de los juegos, llegaremos a la zona de la chapa 2. Siguiendo las bananas de Tiny alcanzamos una habitación donde se activa una palanca que muestra la **arena de batalla** de este nivel. Entrando en la habitación que tiene un **globo amarillo** hay que dejarse caer. Al activar el interruptor se abre la caseta [4]. **Allí pondremos en marcha la fábrica.** En la habitación de la chapa 4, hay que entrar junto a la chapa. Gracias al **barril que nos hace invencibles** podremos obtener la Banana Dorada que está al otro lado de las apisonadoras [5]. El plano se encuentra en lo alto de esta misma sala .







DIDDY KONG

Su plano lo tiene un secuaz de K. Rool en la sala de la chapa 4 [1]. En esta misma sala tiene que subir a lo alto a través de las plataformas móviles y los cilindros, después de haber descubierto su Banana Dorada activando el interruptor con su rostro. También debe haber hecho una **visita a Cranky** para saltar hasta la Banana Dorada [2]. **En la zona de la chapa 2 hay una chapa musical que le abre una habitación.** La **carga chimpy** le servirá para pulsar **los números que aparecen escritos en las tres puertas** [3]. Únicamente tiene que eliminar a los enemigos que aparezcan. **No hay que olvidar los tres globos rojos.** Luego debe dejarse caer por el mismo sitio por el que fue Donkey para poner en marcha la fábrica. Allí hay un **interruptor que hace bajar unas lianas** [4] y le permite ir a enfrentarse con un **mini juego**. En la sala de los juegos, en el centro, está nada menos que **su última Banana Dorada del nivel.**









Minijuegos



Esta primera versión es muy sencilla. **Hay que jugar con los acelerones y los cambios de vía para conseguir resultados.**



Las hadas salen alternativamente y siempre en el mismo orden, de modo que no ofrece mayores complicaciones.



Si nos equivocamos una vez, es difícil lograr el objetivo, porque el tiempo está bien ajustado. **Si se escogen las bananas con tranquilidad, se hace sin problemas.**

TINY KONG

El segundo recorrido que mencionamos con Donkey debería hacerlo también Tiny, pues está lleno de sus bananas fucsia. **Su plano está en una de las pequeñas habitaciones a las que se accede desde la sala de la chapa 1** 1. Siguiendo el camino que lleva hasta la sala donde está la máquina Donkey Kong, encontrará una sencilla Banana Dorada para la que sólo tendrá que trepar por unas cajas (siendo pequeña).


1

En lo alto de la fábrica, en la chapa 4, también tiene una Banana Dorada, que puede ir a buscar tras activar el interruptor con su rostro. Para llegar hasta el barril tendrá que **usar su monocóptero por primera vez** 2.


2

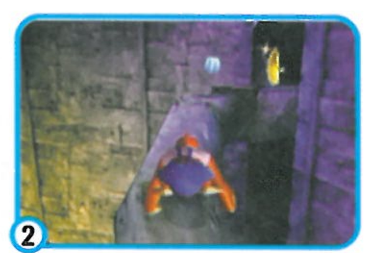

3

En la sala de los juegos tiene que hacer puntería, después de haber accedido a su habitación, nuevamente haciéndose diminuta 3. Al lograr su Banana Dorada **liberará a un hada en la sala de la Armería de Funky,** a la que se accede por una de las esquinas de la sala de juegos. En la zona de la chapa 2 no tiene más que seguir su estela de Bananas para llegar hasta una **trepidante carrera que le proporcionará otra Banana Dorada.**

LANKY KONG

En la sala de la chapa 1, debe **subirse a unas cajas y luego a una tubería haciendo el pino para activar un interruptor** que liberará a Chunky y proporcionará a Lanky una Banana Dorada. En la sala de los juegos, tiene que hacer uso de su recién adquirida habilidad para **inflarse y alcanzar un barril elevado.** En la zona de la chapa 2, tiene que enfrentarse a un simpático Simón 1. La combinación de teclas, que hay que presionar con el salto acompañado del botón Z, es muy sencilla, pero aquí está: **amarillo, azul, amarillo, rosa, verde, amarillo y rojo.**


1


2

En esa misma zona encontrará su plano, junto al área de combate que activó Donkey. La última Banana Dorada es complicada. En la sala de la chapa 4, debe trepar a lo más alto 2 después de activar el interruptor con su cara. Tendrá que caminar haciendo el pino.

CHUNKY KONG

En la sala de la chapa 1 donde es liberado, hay una puerta que Chunky derribará sin dificultad. Para lograr la Banana Dorada que hay dentro, debe **destruir la caja con un interrogante del fondo.** El interruptor que hay debajo acabará con la caja que esconde la Banana. A continuación, debe activar con uno de sus **puñetazos especiales el interruptor del centro de la habitación** 1. Saltando de plataforma en plataforma llegará a la Banana. En lo más alto de la zona de la chapa 2 tiene que **luchar contra un gigante de juguete** 2. Para vencerlo, esquiva sus golpes y aséstale muchas veces el puñetazo especial. Junto a la sala en la que está la máquina recreativa Donkey Kong, Chunky tiene otro de sus barriles 3. **Su plano está en poder del guardián de la sala de juegos** 4. La última Banana Dorada está en el centro de la máquina de la sala 4. Hay que activar el interruptor con su cara. Después, tenemos un tiempo limitado para coger la Banana Dorada 5. Gracias a la chapa 4, sobrarán los minutos...


3


1


2

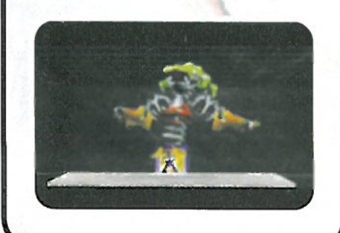

4



5

JEFE FINAL

Con 200 bananas para poder enfrentarse a él, este difícil jefe se las verá con Tiny. Al principio, el muñeco no puede cambiar bruscamente de sentido, de modo que bastará volver volando al poyete anterior. Cuando se detenga y empiece a disparar, hay que llegar hasta el interruptor del mismo color que la casilla donde se para y presionarlo. Después de dos veces, podrá cambiar de dirección. Una vez más, y se volverá invisible. Hay que guiarse por su sombra, pero es muy rápido. Si lo ves muy mal, arrójate al vacío. No te quita vida y te da un respiro.





Cuartel General Pokémon

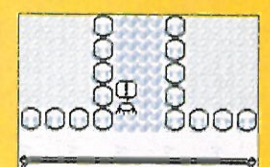
Llegar a ser el mejor Entrenador de Pokémon no va a resultar tarea fácil. Sigue nuestros sabios consejos -iniciamos este mes una guía de trucos- y ¡prepárate para convertirte en el mejor Maestro Pokémon de la historia! Tu leyenda va a comenzar.

PUEBLO PALETA: EL ATERRIZAJE

Aquí comienza nuestra aventura. No es que sea precisamente un pueblo muy grande, pero en él se encuentra tu casa, la de tu vecino Gary y el Laboratorio del profesor Oak.



Nada más comenzar **revisa el ordenador y consigue una poción.** En casa, Mamá nos ayudará a **curar nuestro debilitado Pokémon** después de luchar con Gary.



Lo siguiente que debes hacer es **tratar de salir de Pueblo Paleta** para que **aparezca el Profesor Oak** y te lleve a su laboratorio.



Una vez dentro, tendrás que **elegir a tu primer Pokémon.** (Mira el cuadro de la derecha, que hemos titulado Difícil Elección).



Antes de salir del laboratorio, tendrás que **luchar con Gary.** Atúrdele y atácale hasta debilitar a su Pokémon. Recuerda que **tienes una Poción en Ítems.**

CENTRO POKÉMON



No olvides **visitar el Centro Pokémon de cada ciudad** antes de continuar tu aventura. Podrás curar a tus Pokémon y utilizar un **ordenador para guardar ítems o Pokémon.** Podrás ser evaluado por el Profesor Oak y, en el Club del Cable, podrás **luchar e intercambiar Pokémon.**

RUTA 1: SEGUNDA FASE



Sal de Pueblo Paleta y habla con este chico. **Obtendrás una Poción.** Sube hasta Ciudad Verde.



En esta ruta encontrarás a **Pidgey y a Ratatta.** Todavía no puedes capturarlos, pero sí puedes luchar con ellos para **aumentar el nivel de tu Pokémon.**

DIFÍCIL ELECCIÓN



#004 CHARMANDER Para muchos, este **Pokémon de fuego es uno de los más poderosos.** Puede aprender **Corte y Fuerza** –dos de las Máquinas Ocultas–. Sus ataques más devastadores son **Lanzallamas y Cuchillada.** Evoluciona más lentamente que sus compañeros y, es un **poco patata contra los Pokémon de agua.** Al principio del juego es tosco, pero luego se convertirá en invencible.



#007 SQUIRTLE Ésta tortuguita esconde al **mejor Pokémon de Agua de todos los tiempos.** Puede aprender las MO **Surf y Fuerza.** Sus mejores ataques son **Rayo Burbuja e Hidro Bomba.** No le caen muy bien los dragones, por lo que no destacará precisamente al final del juego, y su nivel de crecimiento es de lo más normal.



#001 BULBASAUR Éste Pokémon será tu mejor elección si quieres **dedicarte a la caza de Pokémon** y no comenzar el juego con muchas dificultades. A la larga, Bulbasaur no alcanzará el nivel de sus compañeros y tendrás que buscarte la compañía de otros Pokémon más fuertes. Sus mejores armas son **Látigo Cepa, Hoja Afilada y Somnífero** para cazar a los mejores Pokémon. La única MO que puede aprender es **Corte.** Por cierto, Bulbasaur es **el Pokémon que más rápido evoluciona de los tres.**

CIUDAD VERDE: LA TERCERA, Y NO VA LA VENCIDA

El gimnasio de esta ciudad está cerrado a cal y canto. No se abrirá hasta que ¡te acabes casi todo el juego! Sin embargo, podremos visitar nuestra primera tienda Pokémon. Gasta con prudencia y hazte con varias Poké Ball.



Ve a la **tienda para recibir el correo que tienes que entregar al Profesor Oak.** Una vez lo reciba, podrás volver para comprar. Asegúrate de **comprar de todo un poco.**



Éste simpático anciano **no nos dejará salir de Ciudad Verde.** Consigue tu PokéDex y vuelve a intentarlo. Por cierto... lo que hay al lado es el gimnasio, y está cerrado, como sabes.



Con el PokéDex en tu poder, podrás mantener una **base de datos con tus Pokémon.** También podrás **utilizar el Club del Cable** y lo más importante, **salir de Ciudad Verde.**



Después de conseguir el PokéDex, **ve a casa de Gary y habla con su hermana.** Serás obsequiado con un **mapa del Mundo Pokémon.**



¿Te acuerdas del **anciano mareado de Ciudad Verde?** Habla con él para que te **explique cómo se caza un Pokémon.**

MÁQUINAS OCULTAS: TÁCTICAS Y TRUCOS DE LAS MO

Necesitas conocer a fondo las MO. Si no es así... ¡¡estás perdido!!

Las Máquinas Ocultas son vitales para completar el juego. Concretamente necesitas tres de las cinco MO para completar el juego: Corte, Surf y Fuerza. Vuelo y Destello son MO secundarias, porque no son realmente imprescindibles.

¿En qué se diferencian las MO de las Máquinas Técnicas (MT)?

1. Las **MO se pueden utilizar varias veces,** mientras que la MT sólo pueden ser aplicadas a un solo Pokémon.
2. Las MO pueden utilizarse tanto dentro como fuera de combate. Salvo en un par de ocasiones, **las MT solo pueden usarse durante el combate.**
3. **Una MO no puede ser sustituida por una MT,** ni ser vendida en las tiendas. Las MT pueden sustituirse por otras y venderse.
4. Las MO, a diferencia de las Maquinas Técnicas, **solo pueden ser utilizadas si disponemos de su correspondiente medalla.**

¿Cómo se utilizan?

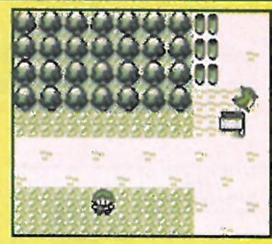
Al igual que las Máquinas Técnicas, tendrás que aplicar las MO a un Pokémon que pueda utilizarlas. Por ejemplo, **Lapras puede aprender dos MO.** Para utilizarlas, basta con dirigirse al menú Pokémon.



TIPOS DE MÁQUINAS OCULTAS



MO 01: CORTE Sirve para cortar los árboles o arbustos que nos estorben por el camino. Enséñaselo a un Pokémon de tipo planta.
- **Requiere Medalla Cascada de Misty (Ciudad Celeste).**



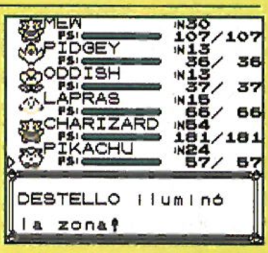
MO 02: VUELO Permite volar a cualquier Pokémon volador. Es muy útil para desplazamientos largos. Úsalo cuando estés en tierra firme.
- **Requiere Medalla Trueno de Lt. Surge (Ciudad Carmín).**



MO 03: SURF Tu Pokémon de agua podrá llevarte por el mar. Recuerda que sólo puedes utilizar surf cerca de la orilla de un lago o del mar.
- **Requiere Medalla Alma de Koga (Ciudad Fucsia).**



MO 04: FUERZA Te permite mover rocas. También resulta un ataque demoledor contra determinados Pokémon (Ciudad Fucsia).



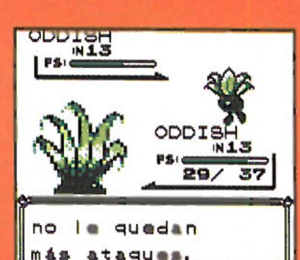
MO 05: DESTELLO Dásela a cualquier Pokémon Eléctrico y podrás iluminar los túneles oscuros. Como ataque, no está nada mal.
- **Requiere Medalla Roca de Brock (Ciudad Plateada).**

CURIOSIDADES

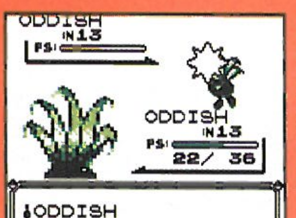
¿Has pensado alguna vez qué ocurriría si tu Pokémon agotase todos sus ataques?, ¿no? Con este práctico ejemplo te descubrimos uno de los secretos mejor guardados del impresionante mundo de Pokémon:



Elige a un Pokémon cualquiera. Prueba a capturar un **Oddish en la Ruta 6,** y a luchar contra otro Oddish de la misma ruta.



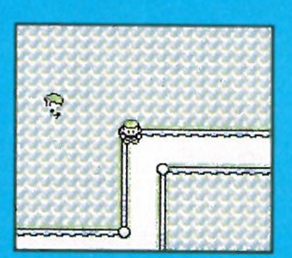
Agota todos los ataques de tus Pokémon durante la lucha. **Oddish puede estar continuamente rellenándose de vida** con su técnica Absorber.



Ahora tu Pokémon utilizará una técnica poco habitual, donde lo único que contará será la **fuerza bruta** de tu criatura.

TÉCNICAS PARA CAPTURAR POKÉMON

La captura y utilización de distintos tipos de Pokémon es sin duda la parte más importante del juego. Capturar Pokémon puede resultar sencillo o realmente difícil si no conoces bien esta técnica.



Todos los Pokémon se encuentran en las **zonas de hierba, en las cuevas, o en el agua.** Los Pokémon eléctricos los encontrarás en la **Central Eléctrica.**



No intentes cazar el Pokémon de un entrenador porque son imposibles de capturar. Lo único que conseguirás será perder una Poké Ball. Los entrenadores rivales tampoco pueden quitarte tus Pokémon.



Por fin es hora de cazar un Pokémon. **No debes utilizar a uno ni demasiado fuerte ni demasiado débil.** Es recomendable que sea un poco más fuerte que el Pokémon que queramos cazar.



El mapa nos **muestra en qué zonas** del mundo Pokémon **se encuentra Spearow.** Esta información la podemos obtener en el PokéDex.



Cuando le quede poca vida al Pokémon que desees capturar, lanza una Poké Ball. **Si se escapa, intenta quitarle un poco más de vida y utiliza otra Poké Ball** o sino lánzale otra muy seguida.



¡Spearow ya es tuyo! Ahora **serán añadidos nuevos datos en tu PokéDex.**



Si quieres ponerle un mote a tu nuevo Pokémon, ahora es el momento. Pero **no es muy recomendable cambiar el nombre de tu Pokémon.** Al principio puede ser divertido, pero cuando tengas varios, va a ser un auténtico lío.

POKÉTRUCO

Para aumentar el porcentaje de posibilidades de capturar un Pokémon existen ciertos "trucos":

- Prueba mantener A nada más lanzar una Poké Ball.
- También puedes intentarlo con estas dos combinaciones Abajo + B ó Arriba + B, si utilizas otro tipo de bola.

TIPOS DE POKÉ BALL

Tipo	Precio	Ciudades Disponibles	Nivel POKÉMON
Poké Ball	200	C.Verde, C.Plateada, C.Celeste, C.Carmín.	Hasta 20
Super Ball	600	Pueblo Lavanda, C.Azulona, C.Azafrán, C.Fucsia, Isla Canela, Meseta Añil.	Hasta 35
Ultra Ball	1200	C.Fucsia, Isla Canela, Meseta Añil.	A partir de 35
Master Ball		Se consigue tras completar Silph Corp.	Todos
Safari Ball	30x500	Sólo en Zona Safari (C.Fucsia)	Todos los del Safari

Nota: Puedes conseguir Poké Ball durante el transcurso del juego sin necesidad de comprar. Los niveles de Pokémon que puedes capturar son orientativos.

SECRETOS DEL MAESTRO POKÉMON



Tanto se ha hablado de Mew que ya **empezábamos a pensar que era ciencia-ficción.**

#151 MEW

Mew es la evolución de las horribles divisiones genéticas y montajes de ADN de Mewtwo.

Nivel	Ataque	Tipo
–	Destructor	Normal
10	Transformar	Normal
20	Mega Puño	Normal
30	Metrónomo	Normal
40	Psíquico	Psíquico

Tipo: Psíquico
Evolución: Ninguna
Disponibilidad: Cartucho Japonés

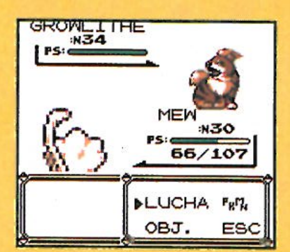
Cómo conseguirlo

En la versión japonesa de Pokémon (Pocket Monsters), serás premiado con Mew **si consigues a los 150 Pokémon.** Por lo tanto, necesitarás que algún japonesito que haya intercambiado Pokémon hasta la saciedad te lo pase por **Cable Link...** Pero antes pregúntate quién sería capaz de deshacerse de Mew, el Pokémon más difícil de conseguir de todo el juego...

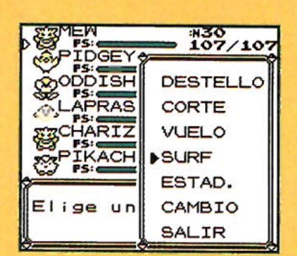
¡¡Mew Existe!!

Tras incontables horas de investigación, la redacción de Nintendo Acción ha conseguido lo imposible. Os mostramos en **exclusiva las primeras imágenes del Pokémon más buscado de la historia: el número 151.**

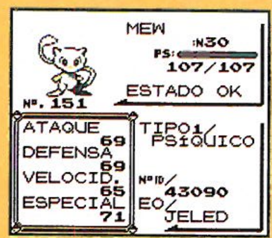
Lógicamente, Mew no podía faltar en nuestro **PokéDex.**



Es hora de poner a prueba las habilidades de Mew. Todos **sus ataques resultan demoledores.**



Mew es una auténtica máquina de combate. **Puede aprender cualquier MO o MT.**



Pese a su inofensivo aspecto, Mew **es mucho más fuerte que Mewtwo** –del mismo nivel– y que cualquier otro Pokémon. Si alguna vez lo consigues, úsalo con cabeza.



Koffing está a punto de recibir...su propia medicina. Mew se ha transformado ¿?

RE-VOLT

Bienvenido al vertiginoso mundo de los coches de radio-control. Si te gusta la velocidad, los derrapes, los saltos y las carreras trepidantes, «Re-Volt» es tu juego. ¿Estás preparado para demostrar tus habilidades al volante de estos veloces autos? Aquí te damos algunos valiosos consejos para ganarlo todo.

LOS COCHES

Dispones de dos tipos de vehículos: los **eléctricos** y los de **explosión.** Estos últimos son más rápidos, pero sólo podrás acceder a ellos a medida que vayas superando ciertas pruebas.Eso significa que antes tendrás que cogerle el aire a los más "ligeros".



Una vez que consigas los coches más potentes, escoge el que mejor se adapte a tu forma de conducir.



Los coches con tracción total tienen más agarre en las curvas que los de tracción delantera o los de propulsión trasera.



Con los coches más potentes conseguirás saltar obstáculos que antes eran inalcanzables. ¿Te atreves?



¿Para qué dar toda la vuelta si la linea recta es el camino más Corto?

LAS ARMAS

Encontrarás **armas ofensivas y defensivas** que tendrás que utilizar inteligentemente según la posición que ocupes en la carrera. Si vas el primero, a defenderse tocan. De lo contrario, ataca majo.





Algunas armas te serán poco útiles (Bomba de Agua, Bola de Bolos, Aceite...), por lo que será mejor que te desprendas de ellas cuanto antes y esperes a que te salgan otras **mejores como el Electroshock, la Traca de Petardos o el Rayo Electromagnético.**





El Turbo puede sacarte de más de un apuro pero ¡OJO!, **utilízalo en las zonas más rectas** pues al activarlo el coche te derrapará en las curvas, haciéndose casi incontrolable.

LA CONDUCCIÓN

Es la clave del juego pues, dada la dificultad de manejo de los coches RC en las modalidades consola, arcade o simulación, **tendrás que practicar mucho** antes de alcanzar el completo dominio que te permita ganar en los circuitos más difíciles. Paciencia, también.



En las **curvas más cerradas,** frena antes de entrar y acelera cuando ya estés dentro, pero ¡cuidado con los derrapes! El coche se puede ir en cuanto te descuides.



Mientras aprendes a derrapar en las curvas, **pulsa el botón del acelerador con pequeños y repetidos golpes.** Notarás la diferencia.

CAMPEONATO

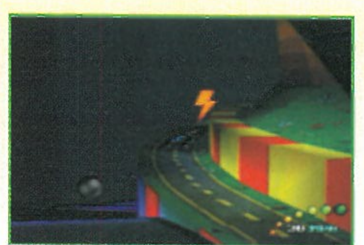
¿Quieres ser el campeón de campeones y ganar la **Copa de Platino**? Para ello antes tendrás que vencer sucesivamente en las **Copas de Bronce, Plata y Oro.** Además, cada vez que consigas vencer en cualquiera de las Copas, obtendrás **nuevos vehículos.** Y recuerda que sólo dispones de tres intentos para lograrlo.



Cualquiera de estas Copas quedaría muy bien en tu cuarto. Bueno, si acaso confórmate con sacarlas aquí.



¡Prueba superada! Ya puedes ir a por la siguiente Copa.



No es necesario seguir la línea del circuito. En algunos podrás **encontrar atajos** que te ayudarán a ganar valiosos segundos.



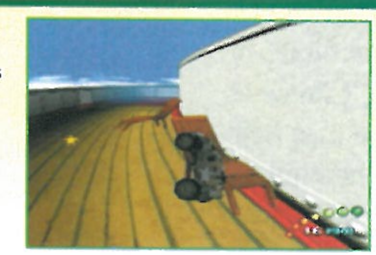
Utiliza las rampas sólo cuando te sean útiles (coger un arma...) ya que la velocidad de tu coche disminuirá mientras estés en el aire.

EL MODO PRÁCTICA

Cada Circuito de las Copas de Bronce, Plata, Oro y Platino **esconde una estrella en su recorrido.** Encuentra todas las de cada Copa y dispondrás de nuevos coches.



Algunas **estrellas se encuentran escondidas en los circuitos,** por lo que deberás tomarte tu tiempo para encontrarlas.



No te fíes de las estrellas que están a la vista, ya que tendrás que poner a prueba toda tu pericia y paciencia para conseguirlas.

CARRERA INDIVIDUAL

Si consigues quedar primero en todos los circuitos de cada copa, ¡premio! Tendrás más coches a tu disposición. **Y sólo en las copas de oro y platino conseguirás los más rápidos y manejables.**



¡Ahora ya podrás vencer en las pistas más difíciles!

CARRERA CONTRARRELOJ

Bate el tiempo establecido para cada Circuito y podrás jugar en los modos **Invertido, Espejo o Invertido Espejo.** Para ello tendrás que conseguir primero los coches más rápidos.





CIRCUITOS DE ESPECIALISTAS

Tu objetivo aquí, además de disfrutar con los loopings y los saltos en las rampas, será **recoger las veinte estrellas que se encuentran repartidas por el circuito.** Algunas son un poco complicadas y sólo con los coches más rápidos podrás alcanzarlas, pero no desesperes y ¡a por todas!



Menos mal que me indican **cuantas estrellas llevo cogidas,** porque de lo contrario ya habría perdido la cuenta...



¡Guau! Creo que me estoy mareando. ¿Repetimos ese looping? Pero si esto parece la montaña rusa...

HYBRID HEAVEN

2ª PARTE

Pues eso, que seguimos pegándonos lechugazos con quien haga falta durante cuatro niveles más con tal de salir a la superficie con vida. Vente con nosotros a dar una vueltecilla por la nave alienígena, hombre de Dios, y, de paso, avanzas en el juego.

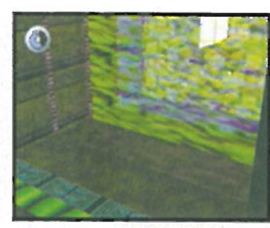
UNDERGROUND SHELTER LOWEST



Seguimos buscando como posesos el Navigator, esa "cosa" (nadie nos ha dicho exactamente en qué consiste el cacharro) que nos permitirá devolverle el control de la nave a los Gargatuans. Ya tiene que andar cerca, porque, como indica el nombre de la fase, éste es el piso más bajo del complejo subterráneo. No hay para echarse a temblar, total, porque haya una exhibición de híbridos defendiendo la zona... Bueno, que nos vamos.



1 Al principio vamos bajando a trompicones por **estrechas y tortuosas salas.** Rebusca en cada rincón oscuro, porque los **ítems** que saquees ahora serán un seguro de vida más tarde.



2 LLegamos a la primera estructura circular. Podrás comprobar que, tras machacar un híbrido, puedes **desactivar una barrera** de las cuatro que taponan la salida del lugar.



3 **Nuevos enemigos** se presentan desde los primeros compases. Éste de extraña apariencia puede enseñarnos algún **agarre por detrás** y, con suerte, alguna llave simple.



4 Es probable que se te haya escapado algún agarre en las fases anteriores. Si no tienes el **Head Butt**, el sorprendente hombre sin piel de aquí arriba te lo enseñará amablemente.



5 Las **ranas bípedas,** y en especial éstas amarillas, siempre empiezan los combates echándose al gaznate un **Speed Enhancer.** Si están muy cerca, cubrirte no servirá de nada.



6 Los batracios sólo tienen un agarre, el **Knee Twister.** Se trata de retorcer la rodilla del contrario a la vez que pierde el equilibrio. Apréndelo lo antes posible y dales duro.



7 La abominación aquí presente, que parece el hermano mayor de un GOMEISA, golpea muy fuerte. Puede dar un paso antes de atacar, de manera que lo mejor será **cubrirse siempre.**



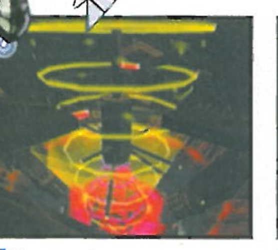
8 En la segunda estructura circular, detrás de las barreras hay **dos interruptores.** Actívalos y vuelve hacia las puertas que antes estaban cerradas para ponerte ciego a ítems.



9 También tenemos batracios marrones. Éstos prefieren usar un **Defence Enhancer,** pero son igualmente rápidos. Un **combo de cinco golpes** debería echarlos a dormir.



10 La operación de los dos interruptores tras las barreras en la estructura anterior la podemos repetir también en ésta. Ya sabes, **no dejes nada.**



11 Ya, ya sabemos que **el generador** no da muy buen rollo, pero tenemos que bajar resbalando hasta él para avanzar.



12 El monstruito de hielo tiene un **Special de corto alcance,** de manera que mantente lejos, carga un combo, y acércate luego.



13 El cabezón de tierra sólo aparece cuando estamos cerca de él. Tan sólo **mantente retrocediendo** hasta que cargues un combo.



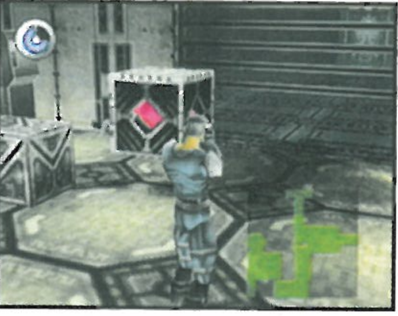
14 **El de viento es lo peor.** Su Special hace mucho daño. Carga cuanto antes un par de combos y recarga tu energía a la mínima.



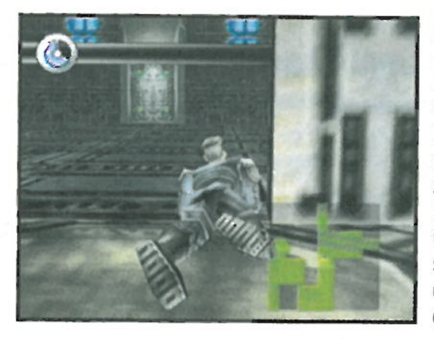
15 **Pégate a la pared y utiliza Step** para esquivar los proyectiles del monstruo de fuego. Cargar dos combos y morir es todo uno.

BIOWEAPON FACTORY — FASE 6

Vaaaya! Así que ESO era el Navigator. Bueno, pues ahora que lo tenemos seguro que algún malvado nos lo querrá quitar. Lo mejor sería llevárselo a los Gargatuans, que estarán en su covacha. Pues para eso tendrás que cruzar "Bioweapon Factory". Y, que yo sepa, con "Bioweapon" se refieren a híbridos, híbridos, y más híbridos. Al final de la fase, te espera otra vez el DR. Bross con sus aliens.



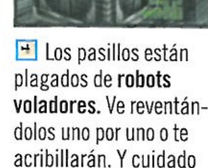
1 **Destroza el cubo** para recoger el ítem. Después puedes darte la vuelta y hacerle una visita de cortesía al **Naos** de la habitación de la izquierda antes de...



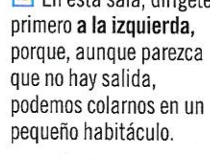
2 ...colarte bajo la valla bien pegadito a la derecha, para que no te alcance el lanzallamas que la custodia. Como siempre, **saquea las cajas** antes de salir.



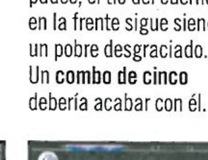
3 El chiquillo de piel de presidiario no debería presentarnos ningún problema. Tampoco es que pueda enseñarnos demasiado. Dale boleto.



4 Los pasillos están plagados de **robots voladores.** Ve reventándolos uno por uno o te acribillarán. Y cuidado con los que se esconden.



5 En esta sala, dirígete primero **a la izquierda,** porque, aunque parezca que no hay salida, podemos colarnos en un pequeño habitáculo.



6 Por mucho que parpadee, el tío del cuerno en la frente sigue siendo un pobre desgraciado. Un **combo de cinco** debería acabar con él.



7 Muy hábiles se creerán poniendo **el interruptor ahí arriba.** Está en la pequeña sala con muchas computadoras y el... ¿sillón de dentista?



8 Alien morado al canto. Nos mostrará unas cuantas veces cómo se hace un **Back Headcrush**. Apréndetelo y no se hable más.



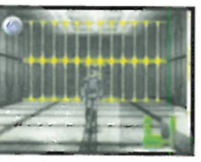
9 Mira bien las **estructuras con rejas.** Siempre hay alguna que no tiene, y dentro suele haber ítems de esos que nos alegran la vida.



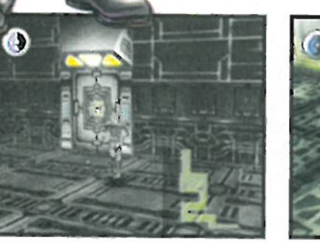
10 El menda verde de la segunda fase nos queda ahora mucho menos grande. **Aprende agarres de él,** que se sabe muchos y buenos.



11 **Lío de interruptores.** En cada planta debemos destruir un interruptor y subir. Unas veces están más cerca, otras menos, pero siempre están.



12 La **barrera amarilla** se desactiva deshaciendo todo el camino, es decir, bajando de nuevo por los ascensores hasta la planta más baja.



13 Ahora, **cambia el código de tu "Code Key" y** vuelve hacia la puerta que hay junto al lugar donde estaba el **interruptor naranja** antes de que lo hicieses estallar. El del cuerno no da problemas.



14 Con un poco de paciencia, podemos sacarle al hombrecillo a rayas el **Neck Scissors Whip** (agarre) y **Sharp Shooter** (agarre en el suelo). Repetimos, se requiere paciencia.



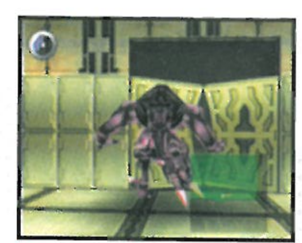
15 Las carreras que se pega la mole con pinchos son fácilmente aplacables, **atacando cuando venga corriendo hacia nosotros.** No podrás cargar grandes combos por falta de tiempo.



16 Deja que sea él el que se mueva. Así, cuando quiera atacarte con su **Special de viento,** se alejará y tendrás espacio de sobra para esquivarlo usando el **comando Step.**



17 **Huye del alien azul** mientras el rojo bombardea el escenario con sus bolas de fuego. **Los proyectiles dañarán al primero** si lo mantienes cerca de ti. Hazlo unas cuantas veces y morirá.



18 El pobre alien rojo se ha quedado solo y nos persigue en busca de cariño. **LLévalo hasta la puerta que hay en una de las paredes de la sala** y esquívalo en el último momento para que choque contra ella. A la tercera caerá.



19 El **Dr. Bross en persona** se decide a plantarnos cara. Ademas de feo, es rápido y fuerte. Tiene un **Special de fuego y otro de hielo** (el último especialmente molesto, porque paraliza). **Evita a toda costa la media distancia.**



20 Es hora de mejorar nuestro estado usando algún **potenciador** (o Enhancer) y también **ítems para bajar la potencia del enemigo** (o Drainers). Utiliza al menos uno de cada, porque el DR. Bross nos supera en todos los aspectos.



21 Tienes que **cargar más de dos combos de cinco,** y que se deje coger, para cargarte al desgraciado éste. Cualquier otra cosa (léase agarres y similares) terminará con nuestros huesos desmenuzados en el suelo.



22 De vuelta en el **Hideout**, nos lo encontraremos desierto. Saquea lo que los Gargatuans tuviesen en la nevera, **salva el juego,** y entra en la sala donde debería estar el presidente. ¡Sorpresa, majete!

Combos útiles

Suponemos que ***al comienzo de la quinta fase*** *todo el mundo habrá obtenido ya la* ***quinta barra de combo.*** *Pues debéis saber que si los golpes están conectados de manera lógica, Slater terminará con un movimiento especial. Almacenadlos en la memoria de combos y usadlos.Allá van:*

#1: Left Low Kick, Right Low Kick, Left Middle Kick, Right Middle Kick, Left High Kick, "POWER AXE KICK"

#2: Right Low Kick, Left Low Kick, Right Middle Kick, Left Middle Kick, Right High Kick, "ROLLING SAVATE KICK"

Todos los golpes:

Puños: *Lower Punch, Lower Hook, Lower Uppercut, Mid Punch, Mid Hook, Mid Uppercut, Upper Punch, Upper Hook, Upper Uppercut, Upper Bacblow Punch.*

Patadas: *Low Kick, Low Side Kick, Low Front Kick, Middle Kick, Middle Side Kick, Middle Front Kick, High Kick, High Side Kick, High Front Kick, Back Spin Kick.*

Agarres: *Arm bar* ▶

CONSEJOS



Móntales la de Dios es Cristo con Rolling Savate Kick y Power Axe Kick. Además de llevarse cinco puntapiés, se van con un golpe especial de regalo que de media hace unos doscientos puntos de daño.

CLONE STOR. FACILITY 2 — FASE 7

Los Gargatuans no dan señales de vida, el presidente no aparece, no tenemos ni idea de qué hacer con el Navigator, y Díaz ha estado a punto de comerse nuestros higadillos. Con tal panorama, correr despavorido a algún lugar que no se esté cayendo a pedazos sería lo ideal, pero es que TODO se cae. En fin, habrá que seguir adelante a ver qué tal se nos da eso de sobrevivir...



1 Cruza la estructura circular para introducirte por la única puerta existente. Allí está el **interruptor azul** que necesitas destruir para seguir tu camino. Vuelve después hasta donde comenzaste y baja por la rampa.

LA SITUACIÓN ES CRÍTICA. TODO SE DERRUMBA A NUESTRO ALREDEDOR. NO HAY PRESIDENTE, NO SABEMOS QUÉ HACER...



2 No, a nosotros tampoco nos inspira mucha confianza el puente éste, pero tranquilos que no caerá. Haz **estallar todos los robots de seguridad,** porque cada uno de ellos contiene un **recargador de energía.**



3 Si sales por la puerta de la izquierda, combatirás contra un hombrecillo a rayas. Aparentemente el pasillo termina donde empiezan las llamas, pero **tras ellas descubrirás un robot volante** con su recompensa.



4 Cuando hayas cruzado el puente, date media vuelta antes de salir. Tres **androides** te miran desde las alturas esperando a que los revientes con el Defuser.



5 Abrir la puerta de la izquierda sólo te traerá problemas, pero si el mal ya está hecho, mantente arriba y **utiliza el Defuser** contra el robot.



6 Cuando abras la puerta de la derecha te encontrarás con dos caminos. **Ve por el que baja y cambia el código de la "Code Key".**



7 Vuelve luego hacia la puerta que hay junto a la máquina para **salvar la partida,** y recoge tres valiosos **Raisers** en el laberinto.

8 Ahora coge el **camino ascendente** y sube por las escaleras. Para desactivar estas barreras sólo hay que pulsar el interruptor. Increíble.



9 Dirígete al **final del pasillo** siguiente para recoger los **ítems que hay tras el fuego** antes de entrar en las salas a tu izquierda.



10 La **máquina que permite cambiar el código** está entre dos de las susodichas salas de la izquierda. Recórrelas de atrás a adelante.



11 El **aspirador** residente en este sitio tan espacioso insiste en golpearse contra la viga. Aprovecha y dispara.



12 El **Special** del nuevo enemigo con pinta de **payasete circense** envenena. Ni hablar de las medias distancias.



13 Sigue siendo innecesario combatir aquí. El **intercambiador de código** permanece en la primera puerta a la izquierda.




14 Siempre que veas **llamas con una pared detrás,** investiga la zona. Suele haber un robot con regalito añadido.



15 **Potencia tus nuevos golpes** y agarres con el hombrecillo trajeado del final del nivel, que se deja coger que es un gusto.



CLONE CULTIVATION



Nos hemos colado en la zona donde vienen al mundo los híbridos. Podremos comprobar con gusto cómo la palman los aliens nonatos en una fase de transición que no presenta problemas graves ni enemigos realmente complicados.



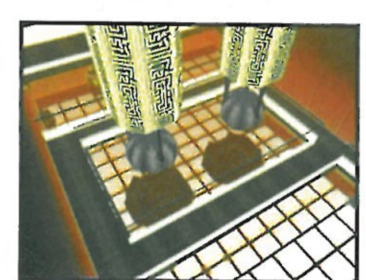
1 El **obeso bichejo** descarnado puede impresionar al principio, pero si nos mantenemos a corta distancia para que no nos envenene con su Special, veremos que **es un torpe irremediable.**



2 El alien de preciosa tonalidad magenta destapa sus habilidades como futbolista con un **remate en el suelo llamado Soccerball Kick.** Puede que te cueste un poco obtenerlo, pero perseverando todo se consigue.

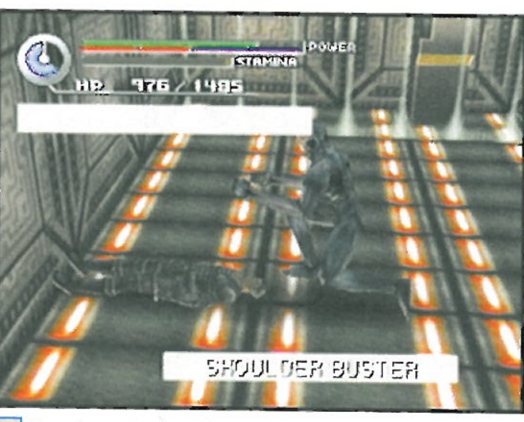


3 Cuando ya lo hayas aprendido y decidas empezar a currarle, evita la media distancia, porque **tiene un Special corto congelante.** Carga un par de combos de cinco a larga distancia y acércate a él después para que pase a mejor vida.



4 **Tomar el camino de arriba tras el alien morado** nos llevará hasta un interruptor. Una vez pulsado, podremos acceder por abajo a varias cajas de ítems y a una **máquina para guardar tu posición,** que siempre viene bien.

JUNTO A LOS PUNTOS CLAVES DE CADA FASE, PODRÁS ENCONTRAR UNA COMPLETA LISTA DE GOLPES, COMBOS Y AGARRES.



5 En estas cuatro fases habrás visto muchos agarres desconocidos. Si se te ha quedado alguno descolgado, un buen momento para aprenderlo es el **combate contra el híbrido humanoide de aquí arriba. Se los sabe casi todos.**



6 **Aniquila desde la parte superior del foso** a todo bicho con tuercas que se menee por la zona. Luego podrás bajar a recoger la montaña de ítems sin perder ni un ápice de energía por el camino.



7 **Un nuevo tipo de enemigo** nos espera en uno de los primeros fosos. No tiene nada nuevo que enseñarnos. Más bien resulta bastante débil para las alturas de juego a las que estamos. Un combo basta.



8 Baja a los fosos cuando tu enemigo esté de espaldas. **Si lo cogemos por sorpresa comenzaremos el combate con un combo de cinco cargado** y no le daremos ni una oportunidad al bicho.



9 **El último híbrido de la fase sacude unos combos tremendos,** de modo que guarda las distancias. Puede utilizar agarres sin necesidad de cogernos, pero tranquilos que no son muy efectivos.

TRUCOS

CONSEJOS

Armlock Throw, Arm Throw, Backcrusher, Bodyslam, Braincrusher, Bridge Suplex, Head Butt, Headcrusher, Knee Kick, Knee Twister, Lift Up Vertical Drop, Neck Scissors Whip, Neck Throw, Pendulum Flip, Piledriver, Shoulder Buster, Side Throw, Shoulder Toss, Tackle.

Agarres por detrás: *Back Headcrush, Back Suplex, Back Bridge Suplex, Running Headlock.*

Golpes para hacer en el suelo: *Back Body Drop, Soccerball Kick, Stomp.*

Agarres en el suelo: *Arm and Neck Lock, Arm Crucifix Hold, Back Breaker, Boston Crab, Choke Sleeper Hold, Four Figure Lock, Knee Crucifix Hold, Leg Deathlock, Neck Lock, Neck and Leg Lock, Sharpshooter.*

*Esperamos que con esta lista de golpes tengas claro qué es lo que te falta por aprender. De todas maneras, algunos golpes los verás antes de que puedas aprenderlos (como el **Piledriver** en lasegunda fase) y otros no los verás casi nunca (Upper Backblow Punch y Back Spin Kick) así que no te obsesiones con obtenerlos todos, que ya irán apareciendo. **Para aprender un golpe no basta con verlo, tiene que golpearte. Cada vez que aprendas un golpe o agarre, utilízalo mucho en los siguientes combates o quedará a un nivel muy bajo** comparado con el resto de tu repertorio. Y lo que es peor, el resto no subirá de un determinado nivel (23).*

SHADOWMAN

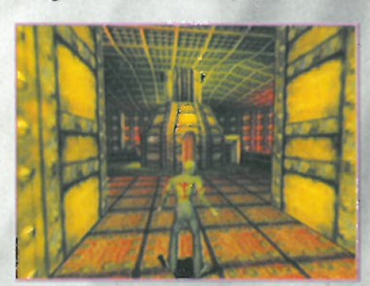
5ª PARTE

Ya vamos por la quinta entrega de nuestra guía. Uf, y parece que fue ayer cuando empezamos a caminar por los senderos de la Sombra. Este mes vamos a despacharnos a gusto con seis niveles analizados, como siempre, de pies a cabeza. Sin miedo.

NIVEL 15

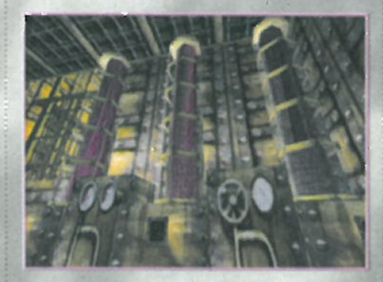
ASILO: MOTOR 1

Cuando salgas a la primera habitación de Asilo: Motor 1, olvídate de tu hermanito Luke por un momento y echa un ojo a los **diferentes caminos posibles**. A la derecha está la puerta de la que vienes, pero a la izquierda hay otra más. Enfrente hay una serie de pistones en funcionamiento. Pasa de los pistones, porque están muy lejos como para saltar hacia ellos, y tampoco podrías subirte encima. Así que, coge la puerta de la izquierda. Después de pasar por otra puerta más, verás un nuevo tipo de **enemigo, el cirujano.** Es más rápido que los anteriores, pero a la hora de eliminarlo es igual de tonto que los demás: siempre cae con la táctica "doy tres vueltas y despachado de por vida". Baja por la rampa para recoger los **reforzadores** vuelve a subir





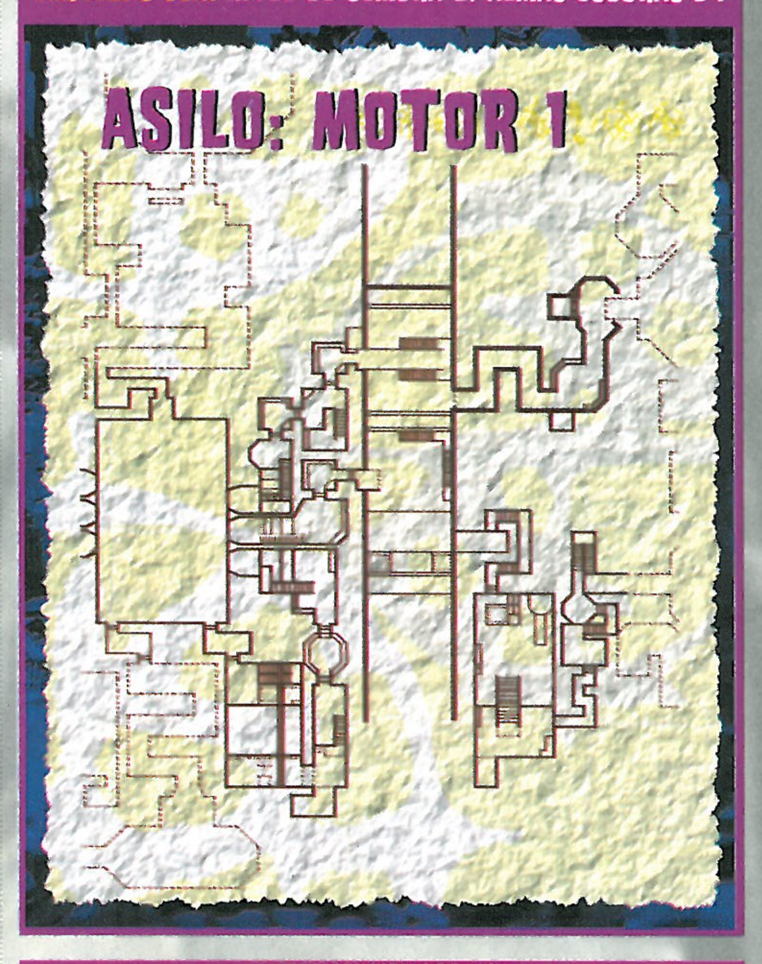
y agárrate al cable que cruza la abertura. Cuando aterrices, ten cuidado con los tiradores. A la izquierda del único camino posible hay una puerta cerrada; a la derecha, una rampa. Baja por la rampa y cruza la puerta de enfrente. Al otro lado de la puerta verás una pequeña habitación parecida a las de la Entrada al Asilo. Sigue adelante hasta



llegar a una habitación con una gran valla a la izquierda y una rampa a la derecha. Sube la rampa y ve por la puerta, teniendo cuidado del señor tirador del otro lado de la habitación. Cárgatelo con gusto y continúa hasta que encuentres tres mecanismos. Usa la **Llave del Ingeniero** en los tres y verás que los tubos de enfrente se llenan de un líquido morado (¿energía?, ¿licor de mora?). De acuerdo con el dicho "demasiado no es suficiente", usa la Llave del Ingeniero en los mecanismos hasta que los tubos se llenen por completo y **en los marcadores se lea "5 - 5 - 5"**. A continuación vuelve a la habitación principal y verás que el primer pistón ha dejado de moverse, permitiéndote subirte en él, pero no pasar al siguiente.



EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-5/ALMAS OSCURAS-34



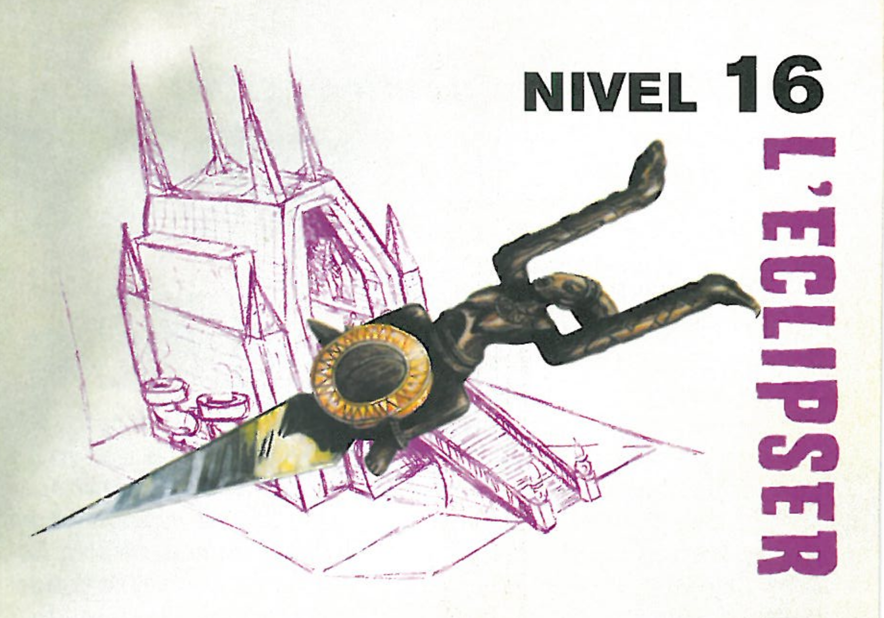
PASOS RÁPIDOS

- *Para el primer pistón con la combinación "5-5-5"*
- *Nivel de sombra: 5*
- *Total de Almas Oscuras: 34*
- *Poigne, Gad Toucher.*

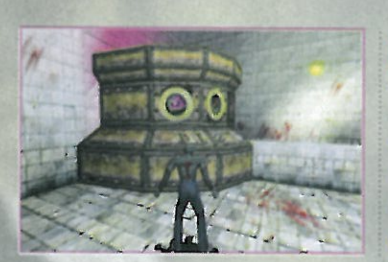


NIVEL 16

L'ECLIPSER



Ahora vuelve a **Bayou Paradis** y **muéstrale a Nettie la segunda pieza de L'Eclipser.** Te enviará en busca de la tercera pieza. Teletranspórtate a los Caminos de la Sombra, a la Sala de la Profecía, y ve por la espiral descendente, una vez pasadas las Puertas Ataúd, hasta la **Puerta Nivel 4 del foso de lava.** Localiza la **Puerta Ataúd de Nivel 5** y entra por ella. Cruza el puente de piel y prepárate para ver el otro lado de la Sala de la Profecía.



PASOS RÁPIDOS

- *Visitar a Nettie para que te pida la tercera pieza de L'Eclipser.*
- *Nivel de Sombra 5.*
- *Total de Almas Oscuras = 34.*
- *Poigne, Gad Toucher*

NIVEL 17

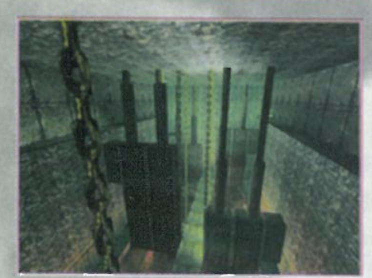
ASILO: JUEGOS

Cuando llegues a la segunda zona de la Sala de la Profecía, saldrás en unas cavernas, la zona Asilo: Juegos. Bajo el agua verás una enorme puerta con una palanca igualmente grande. Desafortunadamente, desde aquí no podrás abrir la puerta, así que ahora tu primer objetivo será **bucear hacia la grieta de la pared.** Entra y llega hasta el otro lado de la grieta. Sal a flote y camina hasta encontrarte a gran altura, sobre una plataforma. Ahora puedes saltar al punto más alto de la habitación. Elimina a los enemigos que te estarán esperando y busca un mecanismo para la Llave del Ingeniero. Usa la llave y habrás abierto la puerta del principio de la fase. Luego seguimos con eso, tranquilo. De momento, continúa por la puerta de al lado del mecanismo. A la derecha hay una puerta bloqueada, y a la izquierda otra, pero ésta está abierta y lleva hacia un francotirador y poco más. Aquí, de todas formas, hay una ventana que deja ver un **patio con cuatro piscinas.** Vuelve hacia la enorme puerta subacuática del principio y entra por ella.



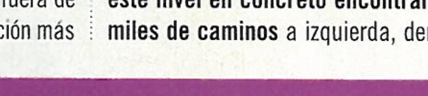






Al otro lado está el patio de las cuatro piscinas. Elimina a los tiradores y corre hasta el final de la estancia. Al lado de unos cuantos barriles y pasada la valla encontrarás un mecanismo. Actívalo con la Llave del Ingeniero y mira cómo se levanta el dique de madera. Sigue adelante y tira de la palanca, que abrirá la puerta de la izquierda y te permitirá volver a la habitación del principio. Pero, en vez de volver a ella, encamínate de nuevo hacia la de las cuatro piscinas. Se ha abierto otro túnel subacuático. Ve por él, teniendo cuidado de no tocar las aspas giratorias. Pasarás por una ventana de cristal a través de la cual se pueden ver un gran número de Dogmen. Sigue adelante, por un tubo de cristal, desde donde verás unos pocos enemigos más. Sigue nadando hasta emerger en otra piscina y cuídate de los disparos que puedan propinarte los tiradores que rondan por aquí. Una vez fuera de la piscina, métete en la habitación más cercana. Recoge los ítems y elimina a los enemigos (¿es que nunca van a aprender?). Ahora baja las escaleras y prepárate, porque las cosas se van a complicar. Como ya sabrás, el mundo de Shadowman es una larga serie de túneles, pasajes, conductos y caminos que conducen a más habitaciones, patios, grutas y rutas alternativas. **En este nivel en concreto encontrarás miles de caminos** a izquierda, dere-





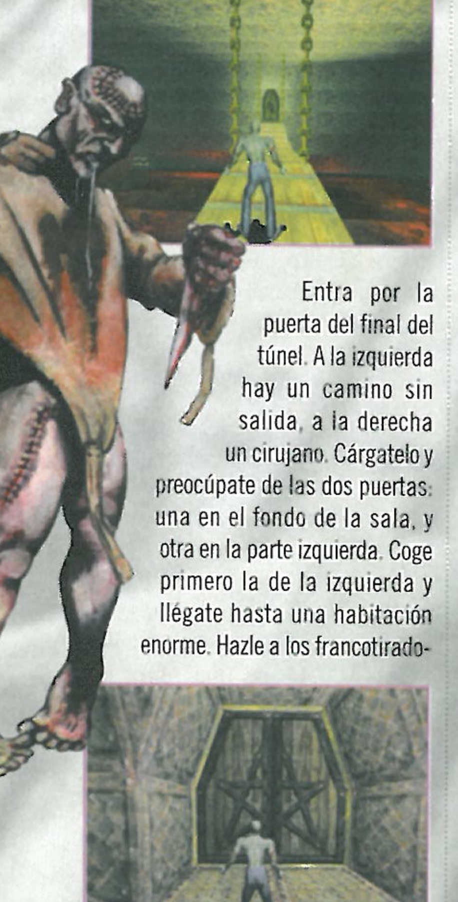




NIVEL 17 *(continuación)*

ASILO: JUEGOS

cha, arriba y abajo, con unas pocas diagonales como guinda del pastel. Intenta no volverte loco y recuerda que aunque te ofrezcamos el camino en un orden concreto, siempre podría resultarte más fácil usar tus propias referencias. Dicho esto y una vez recogidos los ítems de la habitación cercana a la piscina, ve un poco más allá y baja las escaleras de la derecha. La tétrica música de las Asilo: Juegos entra en escena. Sigue las escaleras hasta que encuentres una puerta. Una vez dentro, verás un enemigo al que tienes que eliminar. Bajo el agua verás un túnel de cristal que nos servirá como referencia de localización en esta fase.



Entra por la puerta del final del túnel. A la izquierda hay un camino sin salida, a la derecha un cirujano. Cárgatelo y preocúpate de las dos puertas: una en el fondo de la sala, y otra en la parte izquierda. Coge primero la de la izquierda y llégate hasta una habitación enorme. Hazle a los francotiradores lo que ellos querrían hacerte a ti. Aquí verás dos puertas, una cerrada y otra no. A través de la ventana verás un **ejército de francotiradores y una enorme Forma-Real durmiendo**. ¡Dejemos ya de mirar! Entra por la puerta abierta y recoge los ítems que necesites. Vuelve a salir hasta la habitación donde estaba el cirujano y entra por la puerta del fondo. Ve por el charco hasta la puerta del otro extremo. Entrarás en una habitación con una **enorme jaula a la izquierda, dos puertas y un interruptor a la derecha.** Ve a la habitación de la derecha. Un enemigo y un Cadeaux que no puedes coger esperan dentro. Ahora ve a la siguiente habitación, despacha al tirador y recoge lo que necesites. Vuelve al túnel de cristal y sal por la piscina.



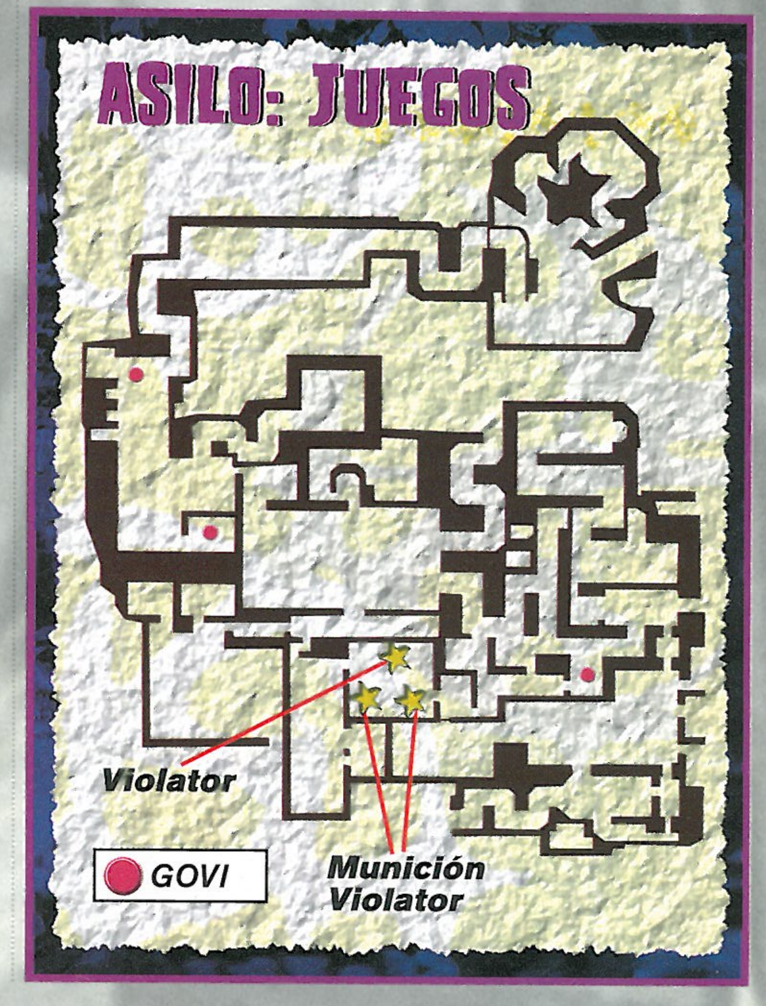
En el lugar donde bajaste las escaleras hay otra ruta hacia la izquierda. Ve por ella hasta una sala con una máquina y entra por la puerta. Saldrás a un **gran puente sostenido por cadenas.** Resístete a la tentación de tirarte (habrá tiempo para ello más tarde) y cruza el puente. Al otro lado de la puerta verás otro escenario que se divide. Coge la puerta de la izquierda. Cuídate de los tiradores y Dogmen que te esperan aquí. Afortunadamente, ladran más que muerden, así que caerán con uno o dos disparitos. Sube la rampa y llega hasta la puerta marcada con una **estrella de cinco puntas.** Entra, sube otra rampa y traspasa otra puerta. Llegarás a una sala que te resultará familiar. Después de cargarte a los tiradores, sube y **coge tu segundo Retractor.** Ahora vuelve a la habitación donde fuiste a la izquierda y ve por la puerta de la derecha, la que te queda por explorar.

En este lugar verás un **largo cable** que cruza la habitación hasta otra plataforma. Cualquier intento de cruzar el cable será en vano porque un gancho te impedirá pasar. Salta abajo y date una vuelta eliminando enemigos y recogiendo ítems, hasta llegar al **túnel de cristal.** Cuando estés allí, ve hacia el puente por el que antes querías tirarte, y salta por la parte izquierda. Bajo el agua verás algunos barriles y una estructura en forma de cúpula. Dispara a la cúpula y ve hacia el pasadizo. Si las aspas no te hacen filetes, llegarás a otra bifurcación. Coge el camino de la izquierda (somos de ideas fijas, sí). Bucearás hasta una habitación donde puedes salir a flote o continuar por otro pasadizo subacuático al fondo. Sube a la superficie. A la izquierda hay una habitación con un mecanismo. Actívalo y pasa a la siguiente habitación donde verás un **enorme colector** que no conduce a ningún lugar. Vuelve al agua y nada hasta el túnel que dejamos sin explorar antes. Mientras te









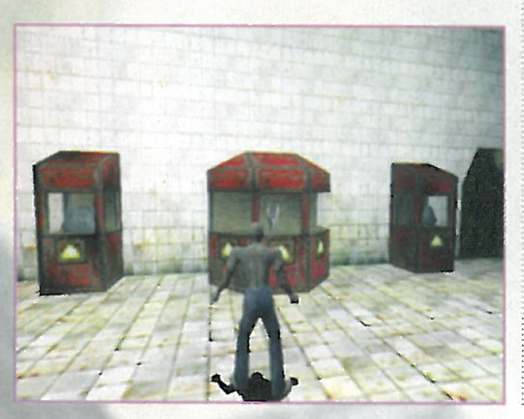


ASILO: JUEGOS



vayas acercando verás que aparece otro túnel sobre ti. Para hacer las cosas en orden, **coge el último túnel.** Dispara al tirador y sigue el pasillo hasta la siguiente habitación: **una caverna enorme.** Encontrarás puertas, rampas, pasillos y lugares escondidos en cantidad, así que asegúrate de explorar por completo este área. Pulsa el interruptor y entra en las tres puertas que estaban cerradas anteriormente si buscas ítems. Lo próximo es ir hasta el otro lado de la habitación y usar la Llave en el mecanismo. Abrirá la gran puerta metálica del muro. Ahora sube por la rampa hasta las tres puertas. Sólo nos interesa una, la que lleva a otra sala con dos puertas. De ellas, la primera lleva a una piscina con un túnel subacuático. Al final de ese túnel encontrarás una puerta cerrada, así que ve por la otra. Usa la Llave y verás cómo sube el nivel del agua en la habitación anterior.

Ve hacia ella y **sumérgete en el túnel,** que ahora estará abierto. Llegarás a la habitación donde abriste la puerta metálica del muro, por la que ahora puedes entrar gracias a la crecida del nivel de agua. Bajarás por un pasadizo y llegarás a un túnel. Nada hasta que no puedas seguir adelante. Sal a la superficie y dispara a los enemigos. Ve a la habitación de la izquierda. Baja el pasillo hasta llegar a una serie de puertas y rampas.



Una de las puertas te llevará hasta la habitación donde está la FormaReal durmiente.

Aquí podrás **usar las piezas de Acumulador** que lleves, poniéndolas dentro de los huecos preparados para ello. Utiliza todas las que tengas y mételas en los huecos una por una. Hay **dos huecos que guardan munición especial;** coge una de ellas. Dispara a la Forma-Real y con un solo disparo saltará en pedazos. Elimina a los tiradores para que no molesten. Ahora fíjate que, justo donde estaba la enorme Forma-Real hay un **Alma Oscura.** Si la coges, **¡subirás al Nivel de Sombra 6!** Pulsa el interruptor para desbloquear las puertas de esta habitación. Sube por la rampa de madera y sigue por el pasillo hasta encontrar otro interruptor. Púlsalo y examina las otras



dos habitaciones, aunque sólo hay unos pocos enemigos. Continúa por el pasillo adyacente hasta llegar a la última habitación, que contiene dos tiradores y un Govi.

Además de este **Govi, podrás encontrar otros** seis en este área. Tres de ellos repartidos por toda la zona Asilo: Juegos, y otros tres sobre determinadas **cascadas de sangre.**

PASOS RÁPIDOS

- *Recoger un Alma Oscura y subir al Nivel de Sombra 6 (35 Almas Oscuras).*
- *Recoger 4 Almas Oscuras.*
- *Explorar las cascadas de sangre y encontrar 3 Almas Oscuras más sobre ellas.*
- *Recoger el segundo Retractor.*
- *Nivel de Sombra 6.*
- *Total de Almas Oscuras = 42.*
- *Poigne, Gad Toucher.*

NIVEL 18 TEMPLO DE FUEGO

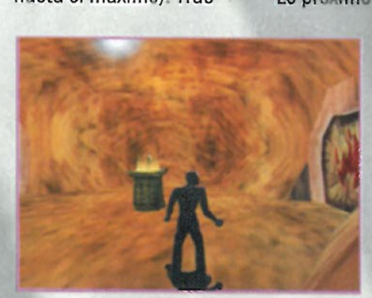
EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-6/ALMAS OSCURAS-42

Con el recién adquirido Nivel de Sombra 6, puedes entrar al **Templo del Fuego vía Caminos de la Sombra.** Encuentra la **Puerta Ataúd de Nivel 5.** Entra por ella y te harás con el **Flambeau.** Este objeto te permite abrir todas las puertas con una marca roja, las puertas de piel y las puertas Flambeau. Y también **sirve como antorcha,** aunque mientras está activado consume gran cantidad de Shadow-Power, así que, a no ser que sea absolutamente necesario, guarda este ítem en el inventario hasta que su uso sea requerido (si no ves nada, siempre puedes subir el brillo del televisor hasta el máximo). Tras todas las puertas Flambeau encontrarás un montón de **Cadeaux,** así que asegúrate de abrir las que vayas encontrando por el camino.





Lo próximo consiste en entrar en los Caminos de la Sombra y adentrarse hasta localizar la **Puerta Ataúd de Nivel 6.** Enfádate con la puerta, "pétala" y sigue los Caminos de la Sombra hasta penetrar en un nuevo área. Pan comido, vamos.





PASOS RÁPIDOS

- *Entrar al Templo del Fuego vía Caminos de la Sombra.*
- *Abrir la Puerta Ataúd de Nivel 5.*
- *Coger el Flambeau.*
- *Volver a los Caminos de la Sombra.*
- *Abrir y entrar en la Puerta Ataúd de Nivel 6.*
- *Nivel de Sombra 6.*
- *Total de Almas Oscuras = 42.*
- *Poigne, Gad Toucher.*

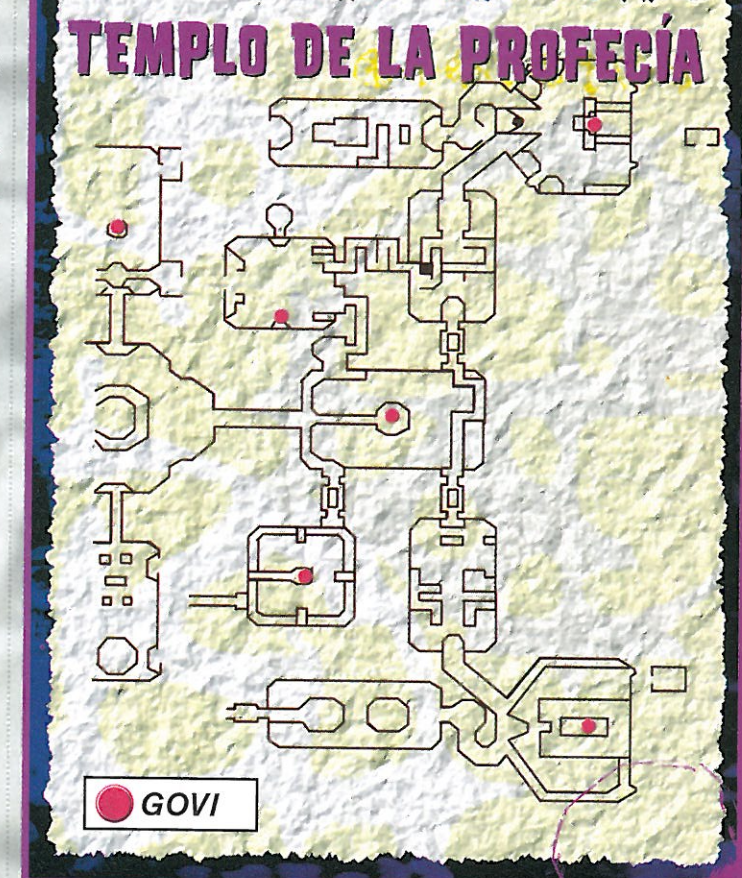
NIVEL 19

TEMPLO DE LA PROFECÍA

Para que ShadowMan pueda cruzar todo tipo de lugares en la Zona Muerta, incluidos los lagos de lava, debe conseguir el **Gad Marcher.** Para ello, tiene que **retornar a la Cámara de la Profecía,** a la gran rampa en espiral. Debes dejarte caer al fondo y cruzar la puerta, entrar en la habitación donde estaba **La Soleil** y, en la parte del fondo de la habitación, encontrar un hoyo por el que debes tirarte. Sigue por el pequeño túnel y busca la **Puerta Ataúd de Nivel 6.** Ábrela.

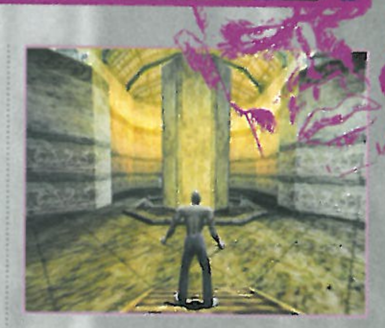


Llegarás a un **área llena de lava.** Sigue el camino de la izquierda. Aquí hay dos opciones. La primera, una serie de plataformas que llevan a tres **Puertas Ataúd de Niveles 7, 8 y 9** y a un túnel que termina en la habitación donde abriste la Puerta Ataúd de Nivel 6. La otra es ir a la izquierda por el puente de piel. Y esta última es la que tienes que elegir. Al otro lado del puente hay dos rutas iniciales: una Puerta Ataúd de Nivel 7 y un camino abierto a la derecha. Enfila por el camino y habrás llegado al Templo de la Profecía. El comienzo es similar a una gran área de ceremonias. Hay un **extraño símbolo en el suelo** en el que se abre un túnel subterráneo. Una vez dentro del túnel, ve a la izquierda por la **puerta-ojo.** Al otro lado hay sendas Sisters durmientes. Elimínalas y coge el camino de dentro de la habitación que se esconde entre las columnas. Tendrás que cargarte a unas Sisters más. Ve por las dos puertas-ojo teniendo cuidado con las máscaras de fuego. A la derecha verás otra puerta-ojo, y frente a ti, una gran estatua. A la izquierda de la estatua verás un interruptor (cerca de la Sister durmiente). Si presionas el interruptor, la Sister volverá a la vida. Cárgatela y verás que la gran piedra de enfrente de la estatua se ha convertido en una **cascada de sangre.** Trepa por ella y coge el Govi.



EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-6/ALMAS OSCURAS-42







A la derecha de la estatua hay una puerta que sólo se abrirá mediante el **Tambor Rada** que hay en una plataforma sobre la entrada. Aún no puedes hacer nada porque no tienes el **Marteau,** pero toma buena nota de dónde está situado cada Tambor. Más adelante podrás tocarlos (marchoso tú) y abrir estas puertas con la ayuda del Marteau. Pero ahora lo que tienes que hacer es cruzar la segunda puerta-ojo.



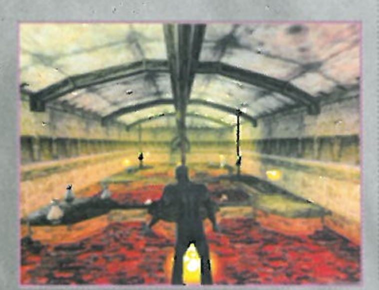


SEGUNDO GAD MARCHER

Saldrás en una habitación muy parecida a la **sala del Gad del Templo del Fuego.** Avanza por los pequeños pasillos, esquivando los fogosos esputos de las máscaras. Ve por la puerta-ojo del otro lado de la habitación. Verás una vara girando que, agarrándote a ella, te conducirá hasta el otro lado de esta sala. Bájate en la plataforma y salta para entrar en la puerta-ojo. Sigue adelante hasta encontrar el siguiente martillo, estando atento a las máscaras de fuego del otro lado. Un último par de saltos y llegarás al siguiente área de puertas-ojo. En esta habitación hay unas cuantas cosas: **una gran estatua, un Tambor Rada a tu derecha, una puerta-ojo también a la derecha, un poco más lejos, un par de Sisters "sesterando", y unos cuantos jarrones dispuestos a romperse en cuanto les dispares.**



Tírate a la derecha y encontrarás un interruptor en el muro. Sacará una cuerda que cruza la habitación. Coge el Govi situado en la estatua y elimina a las Sisters que acaban de despertar. Ahora ve por la segunda puerta-ojo. Aquí la cosa se pone aún más laberíntica. Puedes ir a la puerta de fuego o subir la rampa, romper los jarrones y saltar a la puerta ojo del fondo de la habitación. Ve por la puerta ardiente.



Una vez dentro, verás que a la izquierda hay otra **puerta ardiente.** Conduce a una habitación en la que ya has estado, con un pistón en marcha. Ignora de momento el pistón y mira a tu alrededor. Verás que hay una cascada de sangre, algunas Sisters y muchos interruptores. Púlsalos uno por uno, mira cómo las cabezas se hunden en las piedras y ve machacando Sisters a medida que vayan despertando. Sube por la cascada. Una vez más, cruza las puertas-ojo y llégate hasta la siguiente habitación. Pasa como un rayo por la máscara de fuego rotatoria y cuélate por la siguiente puerta-ojo. En esta habitación verás un gran palo con un peso en un extremo. Pulsa el interruptor que tiene en la base y mira cómo se mueve. Trepa por el palo hasta el siguiente interruptor, púlsalo y la máscara de piedra del otro lado caerá. Pulsa los interruptores del pedestal y cuélate dentro. Saldrá una plataforma que te llevará a la habitación de la que partiste. Vuelve por la puerta-ojo por la que acabas de entrar y encamínate a la habitación del pistón que viste hace un rato. Verás un Govi dentro de una jaula, que aún no puedes coger. Ve por la puerta ojo del final de la plataforma por la que has entrado. Aquí encontrarás otra habitación llena de interruptores, Sisters, cabezas de piedra y otras cosas.





Ya sabes cómo va la cosa... recoge todos los ítems que te haga falta, mata las Sisters y hazte con el Govi. Ahora ve a la puerta-ojo de la esquina de arriba a la derecha. Al otro lado hay una gran habitación llena de lava. Tendrás que subirte a la plataforma que sube y baja, te permitirá llegar a la puerta-ojo del otro lado. La habitación a la que has entrado es un **mini-laberinto llena de puertas que sólo se abren con el Flambeau.** En el laberinto hay un punto desde el que puedes saltar y llegar a su piso superior, para entrar por otra puerta-ojo. A la derecha hay una **cabaña de piel,** que conduce a otra estructura parecida. El único problema es que hay un gran lago de lava entre medias. A la vez que corres, salta desde el borde de la plataforma para engancharte y llegar hasta la cabaña del otro lado. Adéntrate en la sala de enfrente de ti, y todo este lío habrá merecido la pena cuando recibas el **Gad Marcher.** Decorado con un nuevo tatuaje en la espalda, ya tienes la **habilidad de caminar sobre el fuego.** Pero ten cuidado, eso no quiere decir que puedas nadar por él, así que fíjate y **no te introduzcas en la lava más brillante** (¡y profunda!) de las piscinas de fuego. Es especialmente importante que tengas esto en la cabeza cuando saltes sobre el dorado lago de la parte trasera de la habitación, tras el Templo del Marcher, que conduce a la habitación del Govi enjaulado. Sube la rampa hasta lo más alto de la plataforma, donde verás una palanca en la pared. Salta y agárrate a ella. Después de que se hunda completamente, tendrás el tiempo justo para saltar a la lava y correr para coger el Govi.

Ahora vuelve a la sala donde estuviste justo antes de ver la primera cabaña de piel. Escala la cascada de sangre de enfrente y recoge el Govi. El túnel de debajo lleva a la primera habitación del Templo. Pero presta atención a la puerta-ojo de la izquierda.





NIVEL 20 (continuación)

SEGUNDO GAD MARCHER



Dentro de esta habitación hay un batallón de Sisters, un pistón, y una serie de pequeñas plataformas que sobresalen de la pendiente. De momento no te preocupes de la pendiente, ve por la puerta-ojo del final de la habitación. Adivina lo que te espera. Sí, otra habitación llena de interruptores, Tambores, Sisters, jarrones y **¡una gran estatua de ShadowMan!** Hay otra puerta-ojo a la izquierda, pero mejor sube por las plataformas ascendentes y pulsa los interruptores. Salta entre los brazos de la Gran Mama Nettie y recoge el Govi. Ve por la puerta-ojo de la izquierda y te encontrarás con otros dos pistones. Evita los mazos y cuélate por la siguiente puerta-ojo. Habrás completado el círculo, y volverás a salir a la habitación con la plataforma que sube y baja. Salta sobre el techo de la jaula y pasa por la siguiente puerta-ojo. Ahora salta abajo y sal por la puerta-ojo. En la esquina más lejana de la izquierda de la sala verás otra palanca a la que deberías agarrarte para que tu propio peso la accione. Tendrás el tiempo justo para volver sobre tus pasos y recoger el Govi. Ahora ve por la segunda puerta-ojo de la habitación.

Salta a la plataforma de la derecha y presiona el interruptor para que salga el cable. Después salta a la plataforma de la izquierda de la habitación, luego a la más lejana, a la derecha. Desde ahí, salta y engánchate a la cornisa que te llevará a un pequeño saliente a la derecha de la habitación. Desde aquí salta a la tabla que conduce a la salida de la habitación. Has vuelto a la habitación de la cual saliste. Asegúrate de recoger todo lo que tengas que recoger (a saber, algún Govi). Hay **cinco Almas Oscuras** más en este nivel, cuando las cojas **tu Nivel de Sombra subirá a siete.** Vuelve a los lugares donde has estado y busca cualquier ítem que descanse sobre la lava, ésos que antes no podías coger. Y lo más importante, teletranspórtate al principio del nivel para abrir la Puerta Ataúd de Nivel 7.



¡Vaya nivel! No sólo has conseguido el Gad Marcher, sino que también tienes en tu poder el Marteau. Con él puedes **tocar todos los Tambores Rada** que hasta ahora permanecían en silencio. El Tambor de esta habitación te enseñará cómo funciona la cosa. Asegúrate de tocar todos los Tambores que has ido viendo en el Templo de la Profecía, y prepárate para cargarte de nuevo a todas las Sisters, que vuelven a estar en su lugar.

PASOS RÁPIDOS

- *Recorrer todo el Templo para recoger 4 Almas Oscuras.*
- *Pulsar el interruptor de la estatua de Nettie y conseguir 1 Alma en la cascada de sangre.*
- *De vuelta a la columna de la cascada, recoger 3 Almas Oscuras.*
- *Encontrar y empujar un bloque ardiente en el Templo.*
- *Recoger 1 Alma Oscura tras empujarlo y subir al Nivel de Sombra 7 (51 Almas Oscuras).*
- *Pulsar en la base de la Torre Gad y obtener el Gad Marcher.*
- *Caminar sobre la lava y recoger 2 Almas Oscuras.*
- *Recoger 1 Alma Oscura accesible desde la lava.*
- *Volver a los Caminos de la Sombra, abrir la Puerta Ataúd de nivel 7, y obtener el Marteau.*
- *Nivel de Sombra 7.*
- *Total de Almas Oscuras: 54.*
- *Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher.*



NIVEL 21

FASE DE LIMPIEZA 2

EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-7/ALMAS OSCURAS-54

Cuando hayas terminado con el Templo donde encontraste el Marcher, repasa los lugares de las áreas ya visitadas a los que no podías llegar antes. Recoge todos los **Govis y Cadeaux** que encuentres (hay que ver, que haya que recordarte estas cosas). Ahora tendrás acceso a muchas Almas Oscuras:





Zona Muerta: Templo de la Vida:
•Dos en las zonas de lava.

Zona Muerta: Asilo: Puerta:
•Encontrarás cinco, dos a la derecha y a la izquierda del foso, y las demás en zonas de lava circundantes.

Zona Muerta: Asilo: Jaulas:
•Cinco más en las zonas de lava de la cámara.

Zona Muerta: Templo del Fuego:
•Dos en las zonas de lava.

Zona Muerta: Catedral del Dolor:
•Una escondida en la parte inferior de la Catedral. Sí, sí, por debajo de la primera sala.

Zona Muerta: Asilo: Juegos:
•Un Alma Oscura en la habitación, digamos... "candente". Y otra, a la que tienes acceso desde la Forma-Real, que debes coger aunque te parezca que se tarda demasiado en llegar (eres un perezoso).

Ya habrás subido al **Nivel 8 de Nivel de Sombra,** lo que significa que ya podemos ir en busca de la tercera y última parte de L'Eclipser: La Lame. Lo contenta que se va a poner Nettie cuando se lo llevemos en mano. Pero eso ya es otra historia...

PASOS RÁPIDOS

- *Recoger 17 Almas en diferentes niveles.*
- *Subir al nivel de Sombra 8 (71 Almas Oscuras).*
- *Nivel de Sombra 8.*
- *Total de Almas Oscuras = 71.*
- *Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher.*





www.centromail.es

¿Por qué Centro MAIL?





Porque
puedes **cambiar** y **alquilar** todos tus videojuegos.



Porque
te ofrecemos continuamente los **mejores precios.**



Porque
tenemos miles de juegos a **precios increíbles.**



Porque
con la **Tarjeta de Socio** participarás en promociones y sorteos exclusivos.



Porque
tenemos el mayor **catálogo** del sector, con más de 2.000 artículos diferentes.



Porque
nos puedes **encargar** y **reservar** tus juegos favoritos para que no te quedes sin ellos.

Porque
disponemos de una **página Web** muy completa donde podrás consultar todo.



Porque
siempre encontrarás todas las **novedades** y, generalmente, **antes.**

y porque
somos la primera cadena especialista
en informática y videojuegos de España



[del 1 al 29 de Febrero]

RE-VOLT



~~9.990~~ 3.990

IMPUESTOS INCLUIDOS

GAME BOY COLOR + F1 RACE



~~16.990~~ 14.990

CARMAGEDDON 64

~~8.990~~ 5.990

DONKEY KONG 64 + MEMORY EXPANSION PAK



~~12.990~~ 11.990

GAME BOY CAMARA



~~7.990~~ 3.990

KONAMI GB COLLECTION VOL.1

~~5.990~~ 5.490

MICRO MACHINES 64 TURBO / TUROK: RAGE WARS



MICRO MACHINES 64 TURBO ~~9.990~~ 5.990

TUROK: RAGE WARS ~~9.990~~ 8.490

POKÉMON AZUL/ROJO



~~5.990~~ 5.490

STAR WARS: EPISODE 1- RACER



~~5.990~~ 5.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. José Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro, Local 37. A-18. Salida 2
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke, s/n ✆972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ✆ 976 218 271

EXIT

TONIC TROUBLE

2ª PARTE

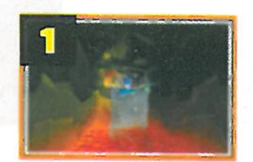
Ed se ha metido en un buen lío y sólo nosotros vamos a poder sacarle de ahí. ¿Como que con qué? Pues con la segunda entrega de la guía.

FASE 4

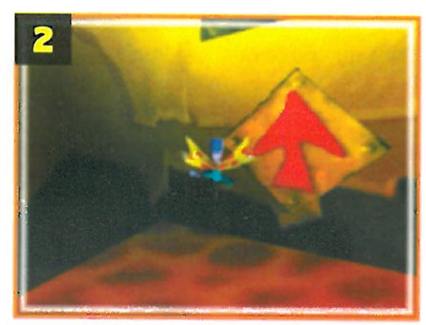
Canyon



En esta fase pocas veces vas a poner el pie en tierra firme. El control del vuelo es muy exigente y sufrirás muchas caídas a la lava antes de dominarlo.


1

Tu andadura comienza despeñándote hacia un pasadizo gigante. Utiliza las corrientes de aire para subir de altura y el **botón Z** para bajar velocidad.


2

Las **flechas** guiarán tu camino por el gran cañón. Lo más importante es que **mantengas la altura del vuelo,** porque de lo contrario te puede ocurrir como en la imagen, que no puedas alcanzar el saliente y caigas en la lava.


3

A la izquierda de la imagen puedes ver una piedra saltarina. Si te fijas, aparece rodeada por un **halo verde.**

El objetivo principal de esta fase es recoger 6 piedras saltarinas. Es recomendable que te centres en recogerlas y posteriormente vuelvas a recolectar las 20 espirales, que exigen mucha pericia en el vuelo.


4

Como puedes ver, la siguiente piedra está perfectamente señalada. Tras hacerte con ella, otra flecha te señalará el camino que debes seguir.


5

La **tercera piedra** se encuentra en lo alto de un precipicio. La flecha te señala hacia abajo, por lo que vas a entrar en una nueva zona de esta fase, es decir, que si te matan comenzarás desde ese punto.

Cuidado con los objetos que encuentras a tu paso. Si chocas con ellos pierdes velocidad y altura, y luego es casi imposible remontar.

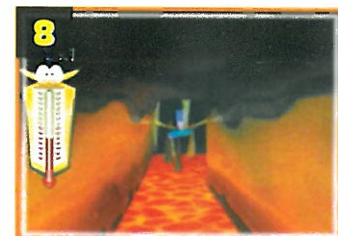

7

En esta habitación consigues las **piedras 4 y 5**. Se encuentran en los ojos de la cabeza que preside la gran estancia.


6

Como ves, la fase se empieza a complicar: debes esquivar esos maderos sin perder altura. Te soplamos que en medio de ellos, aunque no se ve muy bien, hay **espirales y termómetros.**

Ahora llega el más difícil, "el triple salto mortal": debes disparar a las dianas mientras diriges tu vuelo. ¿Imposible?


8

A partir de ahora el camino se volverá mas estrecho y peligroso. No olvides controlar tu altura y velocidad.


9

La última parte combina **vuelo y disparo de cerbatana.** Dispara a las dianas mientras vuelas.



FASE 5

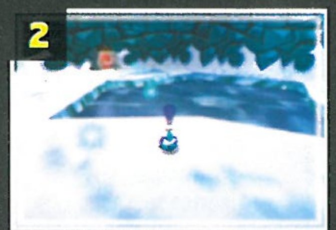
Glacier cocktail



Comienza uno de los niveles más complicados de todo el juego. Aquí no se te va a exigir máxima habilidad, sino agilidad mental para resolver los retos que te plantea.



Antes de penetrar en este mundo debes conocer tu nueva habilidad: **buceo.** Presiona el botón R y el stick abajo cuando te encuentres en una zona acuática. El resto es muy sencillo.

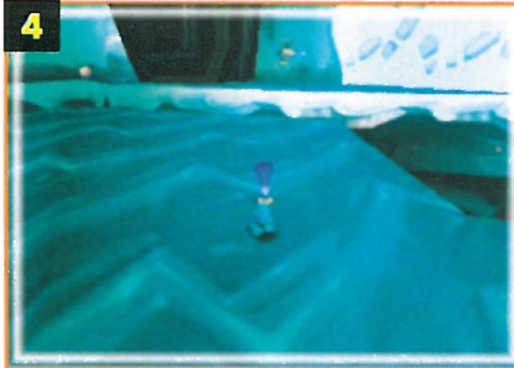


La entrada a este mundo se encuentra en un **pozo en Southplain.** Salta dentro y bucea hasta la entrada en el hielo. ¡Menudo cambio! Del verde frondoso al frío polar, y yo sin abrigo.

A partir de ahora vas a tener que realizar más de una acción en algunas pantallas para seguir tu camino y recolectar los objetos.



El primer obstáculo de esta fase no es difícil: debes tirarte abajo y eliminar al bichejo que te lanza descargas eléctricas. Las plataformas que se encuentran arriba te proporcionarán **espirales y termómetros.**





Tu siguiente paso te conducirá a una gran estancia: **dispara al enemigo que tienes enfrente con tu cerbatana.** Éste subirá a lo más alto de la habitación y pulsará un botón amarillo, abriendo una puerta de la que saldrán tres skaters. Tu siguiente paso es convertirte en **Super Ed** para lanzar una enorme roca, una y otra vez, hasta eliminarlos.

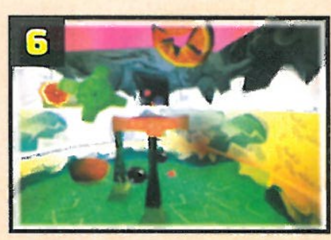


Ya puedes subir por unas plataformas hasta lo más alto, y cargarte al enemigo que liberó a los skaters. Tras ello, pulsa el botón amarillo para abrir las puertas. Antes de salir, sube por la plataforma más a la izquierda para hacerte con la **primera pluma.**

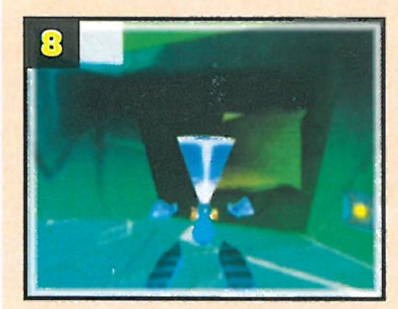
Otra característica importante: para resolver un enigma en una pantalla, deberás haber hecho (o harás) algo en otra.



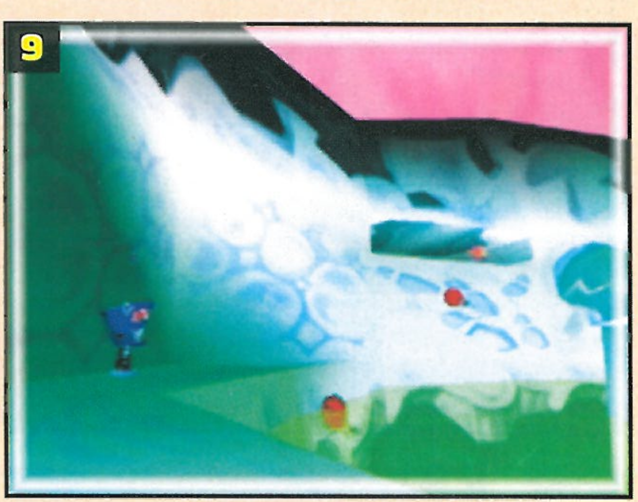
Tu **objetivo es derretir el hielo.** Pero lo primero es derribar al gigantón de la plataforma, golpeando con tú bastón la roca que te lanza. Efecto boomerang.



Esta estancia de claro sabor tropical -aunque con una temperatura un poco baja- te puede llevar a devanarte los sesos sin ningún éxito. Nos explicamos, en ella hay **un botón que mueve un mecanismo.** La rueda gira pero algo falta, algo que sólo podrás conseguir en una pantalla posterior. Ahora debes **recoger la pluma del fondo del lago** y salir por la puerta de enfrente.



Tras derribar a tu enemigo, el hielo se convertirá en agua y podrás bucear hasta encontrar un pasadizo con la **tercera pluma y una máquina de CRUNCH.** Transformado en Super Ed, sal del pasadizo y **golpea el botón amarillo** que ves en la imagen para helar la superficie del agua.



Busca otro pasadizo submarino que te lleve a la parte helada. Te encontrarás con un enemigo al que sólo puedes matar si te conviertes en bloque de hielo. Haz que te siga hasta que se sitúe bajo el cañón de aire helado y pulsa el botón amarillo. Alcanzarás la plataforma con la **cuarta pluma.**



Conviértete en Super Ed y **dobla las rejas** a la izquierda de esta plataforma. Entra en la sala y pulsa el botón amarillo. El nivel del agua abrirá un camino de salida que te permitirá obtener la **5ª pluma.** Ahora pulsa el botón amarillo del mecanismo para alcanzar la salida y conseguir **la última pluma.**

FASE 6

Pirámide



Antes de entrar en la peligrosa pirámide debes utilizar tu nueva habilidad: la capacidad de transformarte en otros tipos.



Aunque te parezca imposible, esa vieja momia eres tú sólo que disfrazado para poder traspasar las puertas de la pirámide. Para **transformarte en un personaje ponte sobre su imagen y pulsa R.**

La primera toma de contacto no es difícil, pero no te preocupes que luego el nivel se las trae.



Esquiva las **pezuñas del gato,** de ese enorme gato (los egipcios eran muy aficionados a los gatos) y lánzate por el hueco que hay en el centro.

Toda pirámide tiene sus trampas, sus puertas secretas, sus acertijos, suelos que desaparecen a tus pies, etc... En las próximas pantallas te encontrarás con todo esto y un poquito más.



Tras sortear las pezuñas debes buscar una **puerta secreta para seguir tu camino.** Sitúate donde está la piedra y utiliza tu bastón para mover el pedestal y dejar libre el botón que abre la puerta.



¡Como no! Los afilados pinchitos no podían faltar en la aventura de Ed. Sortea varios pasillos cargados de pinchos antes de resolver un acertijo.



El acertijo consiste en encontrar las caras sonrientes en el orden correcto: **4,1,3,2.** El premio es nada menos que la **primera pieza de dominó.**

Tu siguiente paso por esta pirámide te va a obligar a utilizar todas tus habilidades: volar, nadar.... Lee con detenimiento los siguientes pasos.



Lo primero que tienes que hacer es **pulsar los botones que se encuentran en las columnas** para que aparezcan unas plataformas que te ayuden a subir a la parte más alta de la estructura central. Una vez arriba, **dispara a la diana que se encuentra en el techo.** Esta acción te abrirá el camino a la siguiente habitación, pero antes debes **conseguir otra pieza de dominó y bajar el nivel del agua.**

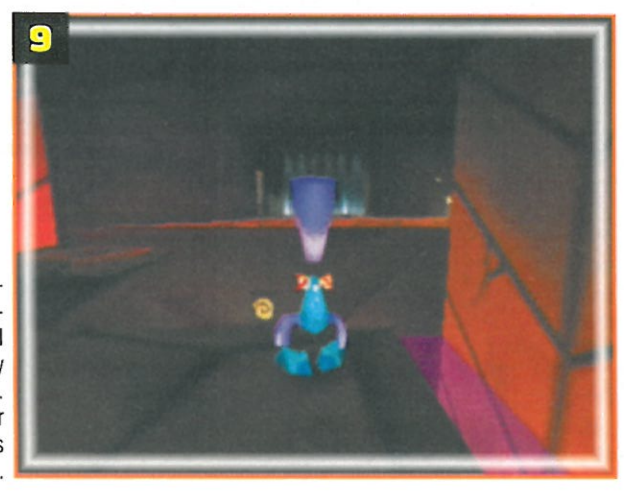


Lánzate hacia la plataforma junto esta pantalla. Allí **te transformas en pilar** para bajar a una sala y transportarte a la pieza de dominó a través de estos **sarcófagos.**



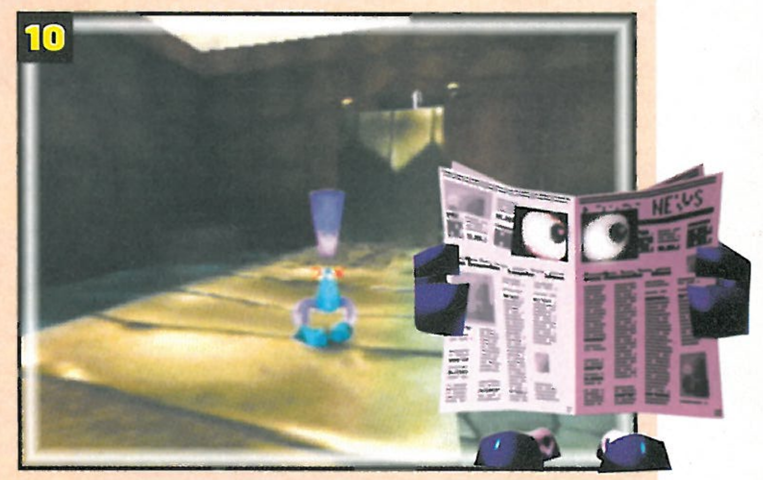
Por último debes transformarte en **Super Ed** y **golpear el tapón que se encuentra en la piscina central,** para vaciarla y llevar el agua a otra pantalla.

Aunque algunas espirales sólo las podrás recoger cuando tengas todas las habilidades, no olvides intentarlo al menos.



Salta las plataformas hasta la espiral. ¡No te caigas! **El agua es venenosa** y perderás una vida. Al volver puedes ver un botón que antes estaba oculto.

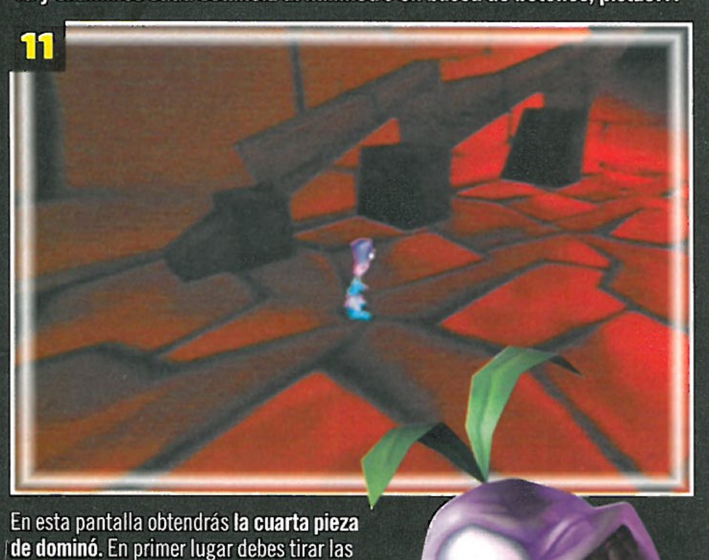
Para alcanzar tus objetivos, la línea recta nunca es el camino correcto. Como puedes ver, la tercer pieza de dominó está justo frente a ti pero es inaccesible.



Para llegar a ella, lánzate **al agua por la derecha y busca un pasadizo en el fondo de la piscina.** Sal del agua y esquiva las rocas y las trampas de lava que te encuentres en tu subida hasta el nivel de la pieza de dominó.



El nivel de dificultad de los acertijos ha aumentado progresivamente desde el inicio del juego. Te recomendamos que pongas la vista subjetiva y examines cada estancia al milímetro en busca de botones, pistas...



En esta pantalla obtendrás **la cuarta pieza de dominó.** En primer lugar debes tirar las columnas para poder subir a la plataforma más alta y presionar un botón. Después, tírate al agua y recoge la pieza.

12

Aunque al final de cada nivel no haya combates con el jefe de turno, de vez en cuando hay que eliminar a algún molesto enemigo.

Debes cargarte a cuatro de estas momias para seguir tu camino. Aunque parezcan inofensivas, alcanzan gran velocidad con su vehículo de transporte. **Golpéalas con tu bastón tres veces a cada una.**

El final del nivel se encuentra cerca, sólo tienes que resolver unos cuantos acertijos, nada difícil.



No creas que la pantalla está mal tomada. Debes **pulsar un botón para mover los muros** y situarlos en la posición correcta. Encontrarás la **quinta pieza de dominó.**



Por fin, sólo te quedará convertirte en **Super Ed** para **mover esa rueda** y subir el nivel del agua. Tírate a la piscina y nada hasta la salida del nivel donde te encontrarás con la hija del Doc y con la última pieza del nivel.

Trucos en clave Nintendo

trucos.nintendoaccion@hobbypress.es Nintendo Acción. C/Pedro Teixeira, 8, 2ª Planta. 28020 Madrid.

Knockout Kings 2000

N64

Más nos valdría estar calladitos, pero nos gustaría informar a Jimmy de que el efecto 2000 no afecta a este juego, aunque él lo crea así.

Así que, ya puede dejar de raspar el "2000" con la uña y decir los trucos, que para eso le pagam... que para eso le hemos dejado aparecer en el truco.

Guantes gigantes
Riega tus geranios, pausa el juego y pulsa: **C-arriba, C-abajo, C-arriba, C-arriba, C-abajo.** Ahora sonará una campana que me recuerda a mi pueblo.

Cabezudos
Canta algo de "los Pencos", pausa el juego y pulsa: **C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-izquierda, C-derecha.** Recuerdo especialmente el verano de 1803, aquellas sí que fueron unas buenas fiestas, con su tomatada, su calcetinada... y montones de geranios florecientes que hacían las veces que hicieran falta.

Puntos de entrenamiento
Selecciona a **Muhammad Ali** en el modo **Career.** Cuando entrenes con él, presiona continuamente **C-arriba** cerca del entrenador y conseguirás los 30 golpes rápidamente, igual que los consiguió el ilustre "hombre-pájaro" de mi pueblo en su primer descenso por la ladera del monte Topiedro. Por allí aún hablamos de ello, sobre todocuando nos acordamos.







MK Mythologies

N64

Empezamos la fiesta con los movimientos especiales.

Ice Blast: Abajo, adelante, puño bajo.
Slide: Bloquear + puño bajo + patada baja + atrás en el pad.
Diagonal Ice Blast hacia arriba: Abajo, adelante, patada alta.
Diagonal Ice Blast hacia abajo: Abajo, atrás, patada baja.
Ice Clone: Abajo, atrás, puño bajo.
Super Slide: Bloqueo + puño alto + puño bajo + atrás en el pad.
Freeze on Contact: Abajo, adelante, adelante, puño alto.
Polar Blast: Adelante, atrás, atrás, puño alto.
Combo de 6 golpes: Puño alto, Puño alto, puño bajo, patada baja, patada alta, atrás en el pad, patada alta.

Ahora, todos los passwords
Nivel 2: THWMSB
Nivel 3: CNSZDG
Nivel 4: ZVRKDM
Nivel 5: JYPPHD
Nivel 6: RGTKCS
Nivel 7: QFTLWN
Nivel 8: XJKNZT
Y éste de regalo, que te deja en el último nivel, pero si mantienes pulsado A cuando mueras, irás a visitar a Quin Chi; en cambio, si dejas pulsado B llegarás hasta Shinnok: ZCHRRY.

- **Mil vidas:** GTTBHR
- **Invencibilidad:** TDFCLT
- **Comienzas con todo el inventario lleno de urnas:** NXCVSZ
- **Ver los créditos del juego:** CRVDTS

De naaaada, majos. Y si alguno de vosotros sabe alguno más, que levante la mano.







Si envías tus trucos por e-mail...

¡oh!

Sí, nos llegan muchos y buenos trucos por este sistema. Os damos las gracias las veces que haga falta, un millón de abrazos, nos pagamos una ronda de aceitunas rellenas, pero... **no podemos mandaros el premio si no escribís vuestra dirección en el emilio.** Jimmy dice que mejor, que así se pone las botas a guantes, y los guantes en los pies. Pero aún así, por favor, incluid la dirección, de verdad, que no os cuesta nada y a nosotros nos hace ilusión regalaros cositas.

NBA JAM 99

GBC

Jimmy (jugando al basket en el salón): "La bota, tira yyyy... canastooooo!". Mira Jimmy, ya está mal que juegues al baloncesto en casa, que hayas roto la lámpara, que te creas que la ventana es la canasta, ¡pero nunca más juegues con la tía Enriqueta como pelota, ¿vale?! Que no te lo tenga que decir más.

Jugar en el Championship Game: Escoge Playoffs en el menú principal. Introduce **"MIK"** como primer password. En el siguiente escribe **"R4QKFCWCDG"**.



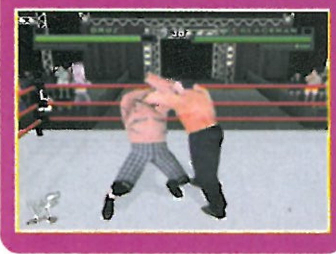
N64

WWF Attitude

No, Jimmy, calla, que seguro que sueltas una burr... Jimmy: "En las monarquías europeas de la Edad Moderna, el rey era el único que no se presentaba en la lucha. De la misma manera, en este cartucho y en el **modo Career, juega un "King of the Ring", pausa el juego pulsando START y sal del combate.** La pantalla de status te informará de que has ganado el combate". ¡Madre mía Jimmy, qué cultura! No sé ni qué decirte. Jimmy: "Entonces... otorga". ¡OH! Otra vez... Esto me lo tengo que copiar yo.





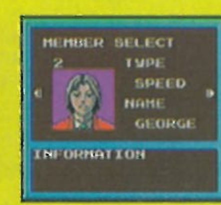


GBC

Chase H.Q.

Agradecemos eternamente a Pilar Valls, o a quien nos haya escrito desde su e-mail (Jimmy, a ver si dejas de toquetear todo lo que tiene teclas) los siguientes passwords.

Fase 2: LBJZ
Fase 3: 5FH
Fase 4: L4FH
Fase 5: VR4L
Fase 6: L1DS
Fase 7: LVND
Fase 8: WJPM
Fase 9: GWNT
Fase 10: MMQG
Fase 10 con el coche secreto de Heuy: NWGT



N64

Roadsters

Uno de los juegos de coches que nos tiene loquitos. Primero te lo juegas, con sus descapotables y tal, y luego, cuando te aburras, pruebas estos superpasswords que hemos encontrado por ahí.

Se introducen antes de elegir piloto. Pulsa Z para cambiarles el nombre, y luego mucho ojo con las minúsculas y las mayúsculas, que sino no funciona.

- Para **convertir los coches en naves espaciales,** vamos, sin ruedas, escribe **Skywalker** como tu nombre.
- Si quieres sacar la resolución máxima, entonces te llamas **ExtraRez.**
- Y para... pero bueno, estos son roadsters, más bien parecen monsters, menudas ruedas tienen, en fin, eso se consigue escribiendo **BigWheels** como nombre del conductor que selecciones. Aquí tienes las pantallas de rigor.

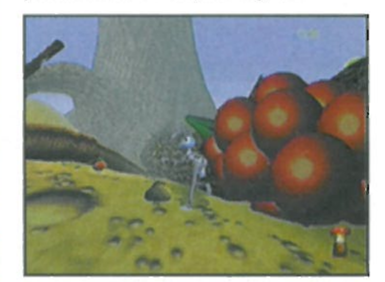


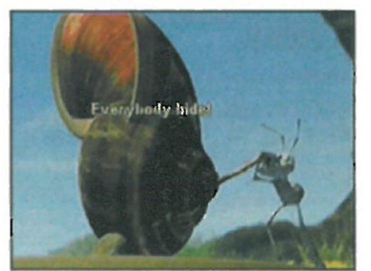


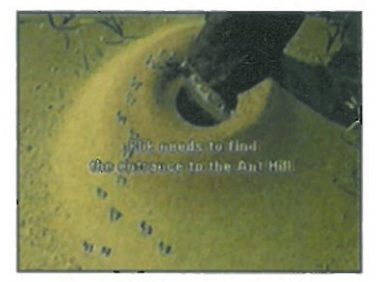
N64

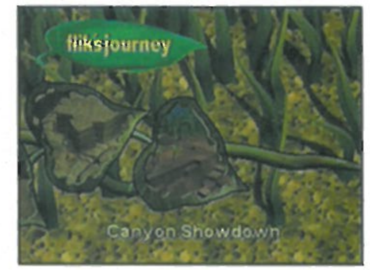
A Bug's Life

Fíjate, una cosa tan sencilla como quedarse pulsando **Z+todos los botones C y después pulsar R,** y que te dé algo tan difícil de encontrar como la **elección de nivel.** Jimmy: "No, no es tan difícil. Basta con decidirse por un nivel". Bien, Jimmy, bien.









N64

Tonic Trouble

Cuando veas por primera vez a Doc, al principio del juego, súbete a la seta que verás por allí y usa la vista subjetiva para mirarle fijamente. Ahora pulsa: **L, L,(joystick) Arriba, (joystick) Abajo, (cruceta) Arriba, (cruceta) Abajo, C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, C-arriba, C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, C-derecha, C-arriba, C-arriba, C-abajo, C-abajo, (joy) Arriba, (joy) Abajo, (joy) Izquierda, (joy) Derecha, START.** Aunque lioso, habrás conseguido todos los poderes y objetos del juego. Jimmy, ¿estás alelado?, deja de mirarme así, que... ¡pero bájate de mi tía Enriqueta! Tía Enriqueta: quién me mandaría a mí ir a la peluquería "El Gnomo"...



Carlos Alonso, desde Almería — Consulta Estrella

Carlos Alonso nos increpa desde Almería porque no gana ni una vuelta con el jueguecito de coches que le han echado de reyes: **«Top Gear Rally» para su Game Boy.** Bien, Carlos, no sufras más que aquí tienes la solución. Todos los coches: el password es **YQXW-H.** Todos los trofeos de oro: **YQX-%Z.** Y si lo que quieres es cogerle el aire a los giros, prueba nuestra táctica: **pulsa rápida y alternativamente A y B, mientras presionas Arriba en el pad.**

1080° Snowboarding

Una ayudita para los que no somos capaces de hacer todas las piruetas ni en el modo entrenamiento. **Selecciona una pirueta fácil en la lista de tricks,** ejecútala y, justo antes de tocar el suelo, vuelve a sacar la lista de tricks. Selecciona la que no te sale ni comiendo guindillas, y al tocar el suelo quedará marcada. Esta ayudita es un filón.

N64

Carmageddon 64

Una páginaza entera para la barbaridad de trucos y consejos que os hemos preparado, sin ayuda de Jimmy, que está muy a gusto encerrado en el armario, de este cartucho.

Empezaremos por unos passwords que deberéis introducir como nombre de vuestro piloto. Luego podéis poner el nombre que soláis utilizar.

- **CRASHBURN:** Todos los coches.
- **SPLATMEDO.** Todas las misiones.
- **YOURTOAST.** Pulsa Start tras empezar una partida, y tendrás todos los Power-Up.



También tenemos... Jimmy

"Sacadme de aquííí". Ejem... Decíamos que también tenemos unas combinaciones de teclas que deberéis introducir en la pantalla de pausa. Sabréis que han funcionado cuando oigáis un aplauso, pero deberéis terminar la carrera en curso para que comiencen a hacer efecto.

Todos los coches: L, R, C-Abajo, C-Abajo, C-Izquierda, C-Abajo, R, L.

Todos los Power-Up: L, R, C-Derecha, C-Izquierda, C-Abajo, C-Derecha, L, R.

Dinero extra: L, R, C-Derecha, C-Arriba, C-Abajo, C-Derecha, L, L.

Todos los niveles: L, R, C-Arriba, C-Abajo, C-Derecha, C-Arriba, R, R.

TODO (Power-Up, niveles y coches): L, R, C-Derecha, C-Derecha, C-Arriba, C-Izquierda, R, L.

Y ahora vamos a por los coches

Aquí tenéis los detalles más importantes de cad... ¿qué haces aquí, Jimmy? Jimmy: "Es que me aburría en el armario, y me lo he comido por ir haciendo algo". ¡Dios mío! ¿La ca-



misa que me regaló la tía Enriqueta también? Jimmy: "Sí, muy rica, por cierto".

Eagle (Max Damage): El Eagle tiene un **buen control y aceleración.** Es fuerte, pero la velocidad máxima no es la mejor de todas.

Hawk (Die Anna): Es similar al Eagle, pero **algo más rápido** y con una amortiguación más dura que hace **más difícil el control.**

ED 101: Es un **coche rápido y no muy duro.** Para sacar lo mejor de él, practica con el freno de mano y los derrapes.

Godrod: Un coche muy rápido y peligroso, con una **gran aceleración.** No esperes que sea demasiado estable, particularmente sobre superficies con baches.





Ashteroid: Un coche **rápido y duro,** pero **que tuerce muy poco.** Muy útil en espacios abiertos.

Mr. Whip: No corre mucho y tiene tendencia a girar cuando choca, pero **es sólido.** Un buen coche **para destrozar adversarios,** pero no lo cojas para una partida seria.

Shawnee Smitt: Un competidor sólido, **rápido, estable** y de suave control.





Dave Dead: **Muy rápido pero frágil,** así que ten cuidado. Bueno para colisiones a gran velocidad, pero malo para tomar curvas.

Lady B: **Inestable y pequeño.** En los saltos es difícil de controlar y es demasiado ligero para poder embestir con fuerza. Pero puede llegar a una **gran velocidad punta,** y es útil en circuitos con muchas curvas.

Wideboy: **Bastante resistente,** pero no gira casi nada. Para embestidas y poco más.



Buzz Lightweight: Gira muy bien, pero **es muy ligero y no tiene una buena velocidad punta.** Muy **útil para circuitos complicados,** pero no para destruir oponentes.

Otis P. Jivefunk: **Rápido y muy bueno para atacar a otros vehículos,** pero le cuesta saltar debido a su deficiente suspensión.

Major Minor: **Compacto, resistente y rápido,** pero a costa de su poca estabilidad.

Batmad: Un coche bueno para casi todo, más rápido que el Eagle, pero pero no tan bueno en los saltos. De todas formas, **un buen coche.**

Moonchild: Otro coche **con tendencia a torcerse,** especialmente en el aire, en cualquier salto.

Herr Kooled: **Una bestia de la carretera.** Gira satisfactoriamente, es rápido, y bastante bueno para destruir enemigos. Es un gran coche, pero **te hará falta practicar para controlarlo perfectamente.**

Vlad: **Rápido en las rectas.** Pero no esperes que gire ni que sea útil eliminando oponentes.





Bugmeister: Es **increíblemente fuerte,** y destroza todo lo que se cruza en su camino. Pero no es muy útil en una carrera seria.

Stalker: **Extremadamente rápido, pero no muy manejable** ni bueno para embestir. Aún así, un buen coche para los circuitos más extensos.

Magnum Magnumsson: Un **coche agresivo,** capaz de provocar dosis increíbles de daño en los rivales. Uno de los que hay que temer.

Don Dumpster: **Un poco lento,** pero muy fuerte y con un duro ataque.

Ice Tea: Rapidísimo y muy maniobrable. **El coche de policía es el mejor del juego.** No te puedes quedar sin probarlo.



A BUG'S LIFE

GBC

A razón de nivel-password, ídem de ídem, vamos a acabar con los saltamontes que asolan al bueno de Flik. El juego no es de los más difíciles del planeta, pero seguro que te viene bien la ayudita extra.

2	9LKK	7	2PLB
3	BL26	8	6562
4	5P9K	9	L59B
5	6652	Bonus	BL26
6	BKK2		

Juanma Sanz, desde Vigo

Consulta Estrella

Quien te manda meterte en estos berenjenales, Juanma Sanz (Vigo). Pero para que veas que somos buena gente, te vamos a echar una mano en el complicado «Buck Bumble». Si quieres estar a tope de salud y munición, disponer de todas las armas, en la **pantalla del título haz Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo. Mantén Z y pulsa Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda.** Después, durante el juego no tienes más que presionar **A+B+R**, para que se acaben los problemas. De lo contrario tendrás que recurrir al insecticida. Y en eso ya no te podemos ayudar.

Xena: Talisman of Fate

N64

En este truco no sólo podrás observar el humor de Jimmy, sino además conseguir al todopoderoso Despair.

En el menú principal, mueve el stick hacia: **Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha.** Oirás un ruido parecido al que hace Jimmy comiendo lentejas que indica que ha funcionado. A continuación pulsa la siguiente combinación: **C-Izquierda, C-Derecha, C-Izquierda, C-Derecha.** Tendrás disponible a Despair, ese tío que está hecho un toro. Jimmy: yo pensé que era un toro. Vale, Jimmy, no estropees más el chiste.

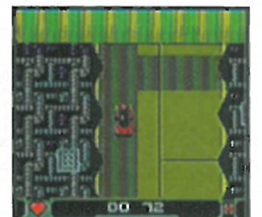
Carmageddon

GBC

Coge un coche a pedales y líate a atropellar bolos con una cara de zombie pintada, o no hagas el ridículo y prueba esto.

Introduce el password **0Z6SZD[calavera]V** para acceder a todos los coches y circuitos. Jimmy: Más ridículo sería que me diese un castañaaaauuurgh! ¡CRASH! ¡AY!





Rugrats

N64

¿A que no sabías que **hay un nivel escondido en el juego?** Pues para demostrarte que así es, te vamos a dar el código mágico. **Mantén Z y pulsa R y A en la pantalla del título.** Aparecerá una pantallita de passwords. Genial, ahora haz **Z, A, A, B, R y L.** El stage oculto está en el nivel del **Templo de Angélica.** Allí mismo también puedes probar otra cosa. Si caes en el mismo cuadro que otro jugador, estarás a salvo de Angélica, lo que te permitirá explorar más cómodamente el lugar.

Conker´s Pocket Tales

GBC

Localizar todos los regalos de Conker en el primer nivel del juego, The Forest, nunca será tan fácil. Aquí están.

- A la izquierda de la casa de Conker.
- Un regalo del guardia del bosque (tras hablar con él la primera vez).
- Después de completar el minijuego del molino.
- A la derecha de la casa del guardia del boque.
- En el segundo piso de la casa de Wong, esta vez en Spooky Forest.
- Un regalo de un ser de la primera casa de Mushroom Village.
- En la habitación de al lado de la segunda casa en Mushroom Village (es la recompensa por completar el puzzle que te encuentras en la primera habitación).
- En la esquina sudeste de la zona del torbellino (es la recompensa por cascar a Histamean en Mushroom Village y hablar con Evil Accorn).

Curiosidades

Dos más para redondear la jugada. **Si estás en las últimas de vida,** salva el juego y apaga la consola. Tendrás **4 unidades de salud** cuando regreses a la vida. Y para terminar, deja a Conker tranquilo por unos segundos y verás como empieza a bailotear una conocida melodía de Rare. Qué majo.









Los mejores

Os recordamos los mejores trucos (a nuestro juicio) que hemos publicado hasta la fecha.

Bust-A-Move 4

Para acceder a puzzles extra, introduce en la pantalla de título: **A, Izquierda, Derecha, Izquierda, A.**

Quake II

Introduce este password para entrar en los niveles secretos: **FBBCVBBBFBBCVBF7.**

F-Zero X

Obtendrás todos los circuitos, naves y competiciones si pulsas **L, Z, R, C-Arriba, C-Abajo, C-Izquierda, C-Derecha, START** en la pantalla de elección de nave. Sólo te hará falta pericia.

Star Wars Rogue Squadron

Para pilotar el **Naboo Starfighter** de Anakin, entra en la pantalla de códigos y escribe "HALIFAX?". Introdúcelo y a continuación escribe "**!YNGWIE!**". Cuando vayas a seleccionar nave en el hangar, verás el Naboo entre ellas.

World Driver Championship

Para conseguir **créditos infinitos,** introduce el siguiente código (usando la cruceta direccional) mientras estás en carrera: **Z, Izquierda, Z, Izquierda, Izquierda, START, Z, A, Izquierda, Z, START.** Los créditos subirán a 9 y no decrecerán. En cambio, si cargas una partida, no funcionará. Pero nada te impide introducir el código cada vez que cargues...

Turok 2

El truco de trucos para el penúltimo Turok. En la pantalla de "Enter Cheat", introduce el palabro: **BEWAREOBLIVIONISATHAND.**

Star Wars Racer

Con Z y L pulsados, introduce la palabra "RRTANGENTABACUS". Mantenlos pulsados y ve a END. Ahora empieza una carrera, pausa el juego y pulsa en la cruceta: Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba. Habrás entrado en el menú de trucos, y estarán todos activados.

Los más buscados

Este es un listado de los trucos que nos gustaría conseguir cuanto antes. Y eso significa que podéis uniros a nosotros con vuestras peticiones, o que, mejor aún, los podríais buscar. Habrá premios.

Pokémon
Cómo conseguir que Misty y Brock nos acompañen durante la aventura, como ocurre en la serie de televisión.

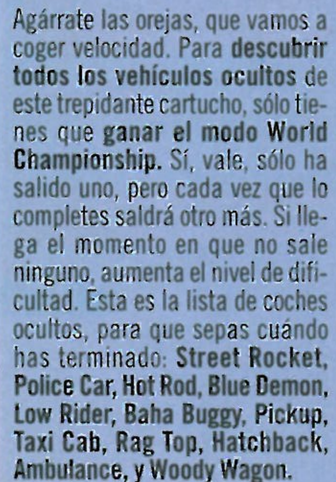
Resident Evil 2
Encontrar el código que nos permite controlar a un zombie, en lugar de a nuestros héroes, ¡¡y defenderse a "bocaos"!!

Donkey Kong 64
Cómo lograr que Diddy le preste a Donkey su Jet Pac para poder volar por cualquier nivel.

Super Smash Bros.
Queremos a Zelda y a Peach. ¿Alguien conoce el truco? Con ellas, el juego ganaría en vistosidad, eso desde luego.

Street Fighter GBC
Vega y Balrog. ¿Alguien sabe si hay una clave para poder luchar con ellos?

Ready 2 Rumble
Se rumorea que existe una opción para crear luchadores, pero, ¿la has visto tú?



Destruction Derby 64

Agárrate las orejas, que vamos a coger velocidad. Para **descubrir todos los vehículos ocultos** de este trepidante cartucho, sólo tienes que **ganar el modo World Championship.** Sí, vale, sólo ha salido uno, pero cada vez que lo completes saldrá otro más. Si llega el momento en que no sale ninguno, aumenta el nivel de dificultad. Esta es la lista de coches ocultos, para que sepas cuándo has terminado: **Street Rocket, Police Car, Hot Rod, Blue Demon, Low Rider, Baha Buggy, Pickup, Taxi Cab, Rag Top, Hatchback, Ambulance, y Woody Wagon.**

N64

Road Rash 64

A Jimmy siempre le han gustado "las amotos" (palabras textuales), por eso se ha puesto a regar geranios, de puro contento, cuando se ha enterado del montón de trucos que tenemos para este juego.

Conseguir todos los circuitos y motos
En el menú principal, pulsa C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, L, R, C-abajo, Z. Oirás un sonido que confirma el truco.

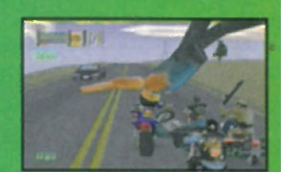
¿Quieres ser el poli?
En el menú principal, pulsa Z, C-izquierda, C-abajo, C-izquierda, Z, L, R, C-abajo. Si ha salido bien, Jimmy cantará la traviatta (es broma, sonará lo mismo del truco anterior).

Motos más rápidas
Completa todas las carreras del modo "Big Game" para desbloquear dos "amotos" que superan las 300 mph.

Scooters a toda pastilla
En el menú principal, pulsa C-abajo, C-derecha, C-arriba, C-izquierda, Z, Z, L, C-izquierda. Jimmy dejará de regar geranios y tocará el K40 de Mozart con una cazuela.

Selección de nivel
En el menú principal:
Stage 2. Derecha, C-derecha, Z, Derecha, Izquierda, C-arriba, C-izquierda, C-arriba.
Stage 3. Derecha, C-derecha, C-derecha, C-derecha, Derecha, C-izquierda, C-abajo, Z
Stage 4. Derecha, C-derecha, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, C-derecha, Z, Izquierda
Stage 5. Z, C-derecha, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, C-derecha, Z, Izquierda

Jimmy se cantará todos los éxitos de "Los Pencos" para confirmar el truco. Jimmy: Vale, y tú bailas. Bueno Jimmy, ya va siendo hora de irse a dormir por hoy, ¿no?









N64

Resident Evil 2

Si queréis pasar más miedo todavía con este cartucho, jugad con Jimmy al lado. A lo mejor el juego en sí no os asusta, pero pegaréis grandes botes cada vez que Jimmy os reviente el tímpano con una de sus famosas "advertencias". Jimmy: "Si lo hago por tu bien, hombre. ¡AAAH! ¡UN ZOMBIE! ¡DETRAAAAAMGLUMPF!". Dios mío, se ha tragado a la tía Enriqueta.

Condiciones de ranking
Ranking A: Tienes que completar el juego en menos de tres horas y no usar ningún First Aid Spray. Puedes usar hierbas.
Ranking B: Completa el juego en menos de tres horas.
Ranking C: Completa el juego en más de cinco y menos de siete horas.
Ranking D: Completa el juego en más de siete horas. Además, el ranking será rebajado un grado si se utiliza algún arma especial, o si salvas más de doce veces.
Vestuario alternativo: **Completa la aventura con los dos personajes en menos de tres horas.** Al finalizar el juego aparece un zombie de uniforme. **Carga la partida y ve hasta la comisaría sin coger ningún ítem.** Evita al zombie del subterráneo del exterior de la comisaría, consigue la escopeta y cárgatelo. Coge la **llave especial** que deja al morir. Con ella abrirás el armario correspondiente (está en una de las primeras habitaciones de salvar). **Claire aparecerá con un chaleco y un revólver.** Leon tiene dos trajes alternativos. **Una chaqueta de cuero con una calavera en la espalda,** o una gorra de béisbol con chaqueta de camuflaje. Uno le permitirá disparar con una sola mano.



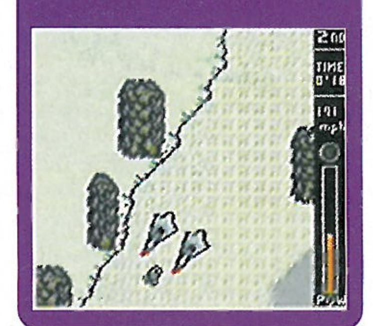


GBC

Star Wars Racer

Un par de consejos rápidos para que a tus amigos se les caiga la baba tanto como al nuestro. Jimmy: ¿Te crees que es fácil lavarse los dientes con la fregona?

- **Para recargar tu pod, pulsa el freno mientras estás en plena carrera.** Sí, vale, disminuirá la velocidad del cacharro, pero podría ser la diferencia para ganar en la meta.
- Por otro lado, **en el tercer nivel del Tatooine hay un atajo** aproximadamente cuando lleves la tercera parte del circuito. Está a la izquierda, en una gran recta, y si lo coges **te puede ahorrar muchos segundos.**






LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
DOS DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 - 25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14,30H. O DE 16H A 18,30H A LOS TELÉFONOS 902 12 03 41 Ó 902 12 03 42. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO 902 12 04 47 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo Acción



KONAMI HACE GRANDE A TU GAME BOY



Practica los deportes de invierno



El deporte más divertido



La mejor recopilación de clásicos



Vive la aventura en tu Game Boy

GAME BOY COLOR

KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35